CONOSCERE LA STORIA

VICHINGHI

VICHINGHI

IL POPOLO CHE HA CONQUISTATO L'EUROPA

ESPLORATORI
I drakkar li hanno portati fino sulle coste dell'America ben prima di Colombo

MITICI
La religione e le saghe vichinghe hanno affascinato Hollywood

DENIGRATI
Considerati sporchi e incivili erano invece molto attenti alla cura personale e all'abbigliamento

GUERRIERI
Gli uomini che hanno assediato Parigi e fondato la Normandia

CONQUISTATORI
Dominarono, ma alla fine, persero l'Inghilterra

MERCANTI
Non esisteva merce che le loro navi non trasportassero e popoli con i quali non commerciassero

UOMINI CAPACI D'IMPRESE AUDACI, CHE NON TEMEVANO DI SOLCARE L'OCEANO PER ESPLORARE L'IGNOTO

793 I Vichinghi radono al suolo l'abbazia di Lindisfarne: è l'inizio delle razzie oltremare

800 Inizia la conquista d'Irlanda da parte di vichinghi norvegesi: si stabiliranno anche sulle isole Orcadi e sulle Shetland

845 Una flotta di oltre 300 navi entra nel Tamigi e mettere a ferro e fuoco Parigi

865 Per la prima volta una flotta vichinga arriva nel Mediterraneo e, per quattro anni, ne razzia le coste

872 La armate danesi conquistano gran parte dell'Inghilterra

878 I Norreni raggiungono l'Islanda che diventa una colonia vichinga

911 I Franchi cedono parte del loro territorio a Rollone: nasce la Normandia

982-985 Erik il Rosso scopre la Groenlandia. Nasce l'insediamento Orientale e, circa un decennio dopo, l'insediamento Occidentale

1002 Leif Eriksson, figlio di Erik il Rosso, raggiunge le propaggini settentrionali delle coste nordamericane

1016-1030 Knut di Danimarca diventa re d'Inghilterra. In seguito verrà incoronato anche re di Danimarca e Norvegia

1066 Battaglia di Stamford Bridge. L'esercito di Harald Hardrade viene sconfitto da quello di Harold Godwinson d'Inghilterra. È la fine dell'era vichinga

Sprea EDITORI

IN EDICOLA

ANCHE IN VERSIONE DIGITALE A 3,50€

Scansiona il QR Code

Acquista la tua copia su **www.sprea.it**

NEL NOME DI ODINO

Siamo abituati a pensare ai Vichinghi stretti, chiusi nella gabbia degli stereotipi del nostro tempo. La storia e, soprattutto, la cultura norrena sono diventati fenomeni di massa, ben impressi in un radicato e inverosimile immaginario pop che ne ha moderato, distorto, i tratti salienti. L'interesse di molti verso il mondo vichingo, però, cela un segreto. Non risponde semplicemente al richiamo di stereotipi superficiali ed esclusivamente estetici come quelli di guerrieri dalle chiome bionde e di marinai dalla lunga barba. C'è dell'altro. In fondo non potrebbe essere diversamente se pensiamo che l'era vichinga è durata appena tre secoli e che, apparentemente, ha rappresentato un fenomeno storico secondario. Ma è proprio in questa apparente marginalità che si nasconde il segreto. Il movimento vichingo d'oltremare ha infatti rappresentato solo l'apice – forse la massima espressione storica - di una cultura più radicata di quanto oggi si voglia ammettere. È l'espressione storica delle radici più profonde d'Europa - le radici indoeuropee - sommerse dai marosi del tempo, dall'avvento di una religione alloctona e nuova come quella cristiana, da un presente che a furia di rincorrere tutto ciò che è buono e corretto ha dimenticato l'importanza della propria identità. Ecco perché, senza nemmeno conoscerne il motivo, molti sono attratti dalla storia e dalla cultura degli uomini del nord: il subconscio europeo riconosce ai Vichinghi, i figli "famosi" del germanesimo, il ruolo profondo. Forse resta poco di questi uomini capaci di imprese davvero folli e impensabili, che non hanno mai avuto paura di navigare in pieno oceano verso l'ignoto più assoluto, che hanno creduto in una religione dalla sconcertante profondità. Quello che resta, ha a che fare con le radici (in parte anche con quelle di un'Italia influenzata dal sangue Longobardo, il medesimo dei Vichinghi), le radici di noi europei che nel subconscio cerchiamo di ricordare chi siamo stati quando la vita si svolgeva nel segno del martello - il Mjollnirr di Thor - e nel nome del dio sapientissimo - Wotan, Odino .

Federico Goglio

Sommario

6 CHI ERANO I VICHINGHI

18 VERSO PARIGI

30 OLTRE LA MANICA

46 NAVIGATORI SENZA CONFINI

54 NEL CUORE D'EUROPA

62 LA TERRA DELLA NEVE

72 PRIMA DI COLOMBO...

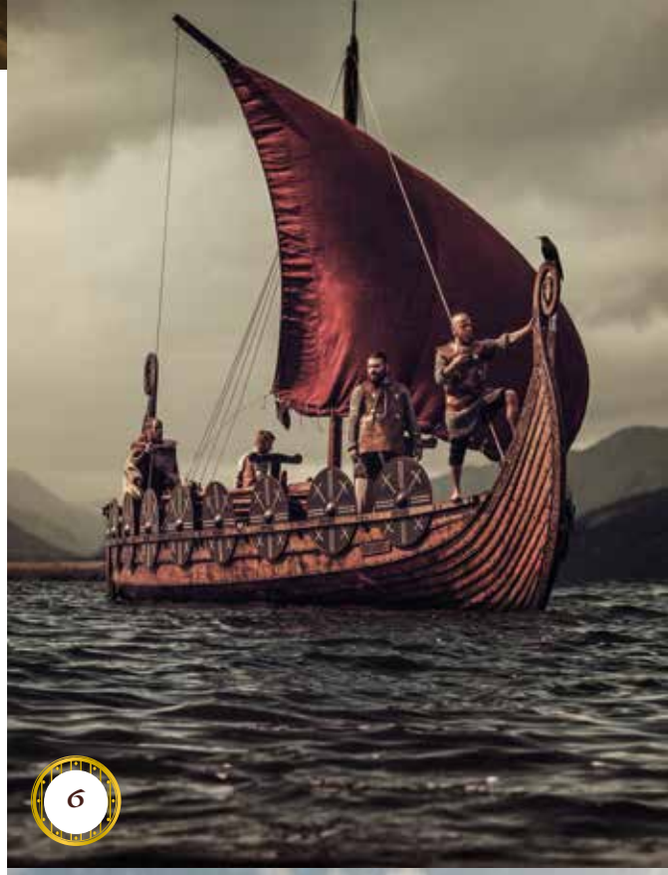
80 UNA SOCIETÀ MODERNA

90 LA VITA QUOTIDIANA

102 UN POPOLO DI GUERRIERI

112 UN POPOLO DI POETI

120 LA RELIGIONE DEL NORD



18

30

54

90

80

102

120

UN DRAGO ALL'ORIZZONTE
I drakkar, le navi vichinghe, avevano lunghi scafi in grado di solcare il mare al largo delle frastagliate coste del Nord e di non temere nemmeno l'attraversamento dell'oceano Atlantico.

Chi erano i VICHINGHI

**Saccheggiatori e guerrieri,
ma anche esploratori e poeti...
Mitizzati e denigrati, i Norreni
devono essere considerati
tra i fondatori dell'Europa.
Raccontata senza filtri e fino in fondo,
l'epopea vichinga non è una storia per tutti...
non è un racconto adatto a chi si impressiona
troppo facilmente**

In principio fu l'audacia, il mare, la navigazione. In principio fu l'esplorazione, l'incursione, il commercio, il saccheggio, la razzia. Fu la guerra. Il berserksgangr, il furore norreno. Ma fu anche la vena poetica, l'ispirazione mitologica, la tradizione delle saghe - ispiratrici della forma stessa del romanzo e della letteratura moderna. Fu un olimpo di divinità guerriere in combattimento per trovare pace, che risiedono ad Asgard, il più alto livello cosmico dove ha sede il palazzo del Valhalla. Fu anche un sistema di società particolarmente aperto, inclusivo, comunitario. Fu un'epopea, spesso travisata, mitizzata o denigrata, capace di diventare la radice stessa di numerose nazioni europee - dalla Danimarca alla Norvegia, dall'Islanda alla Svezia - e di influenzarle in modo sostanziale o di forgiarne altre, dalla Gran Bretagna alla Russia. La civiltà vichinga, la cultura vichinga, nata tra i ghiacci e i mari del nord Europa, lungo le coste della penisola scandinava, iniziò a lasciare tracce intorno all'VIII secolo. Fin dal principio, i Vichinghi si distinsero per la grande abilità nel navigare. A differenza di altri popoli, non misero questa abilità solamente al servizio del commercio, scegliendo piuttosto la rotta del saccheggio e della razzia.

NAVIGATORI SENZA PAURA
Tra l'VIII e l'XI secolo, i Vichinghi navigarono dalle coste di Norvegia, Svezia e Danimarca, spingendosi fino a Baghdad e in America.

SACCHEGGIATORI DAL NORD

Formidabili, quanto temuti predoni del mare, i Vichinghi devono l'origine del proprio nome probabilmente alla loro attività principale. All'inizio del IX secolo, infatti, questi costruttori di barche veloci erano già tristemente noti lungo diverse coste d'Europa (a partire da quelle di Scozia, Inghilterra e Irlanda), e già tristemente chiamati "Vichinghi" (forse da "viking", "saccheggiare", oppure da "vik", "baia"). Gli uomini del nord salpavano a bordo dei drakkar, navi con cui lanciavano incursioni fulminee e audaci, attacchi impre-

vedibili e spesso cruenti. La pirateria scandinava faceva paura. Era un flagello. I drakkar, i draghi del mare - navi caratterizzate da lunghi scafi in grado di tenere senza problemi il mare al largo delle frastagliate coste del Nord e di non temere neppure la navigazione in pieno oceano Atlantico - erano ornate a prua con la forma di una spaventosa testa di drago mentre terminavano a poppa con una forma a coda di serpente. A bordo di queste formidabili imbarcazioni, i vichinghi esplorarono tutta l'Europa, spingendosi ben oltre quanto si potesse immaginare. Non solo navigazione marittima ma, anche, fluviale: i drakkar erano dotati di una chiglia che pescava poco e che, di conseguenza, permetteva la navigazione anche in acque basse. E, così, nel corso della loro incredibile storia, i Vichinghi entrarono in contatto con più di 50 culture diverse, raggiungendo almeno 35 differenti Paesi, dal Canada all'Afghanistan. Navigarono senza sosta, saccheggiarono, diffusero terrore, si lanciarono anche in vere e proprie campagne militari (invasero tre regni anglosassoni). In Francia si inoltrarono lungo la Senna seminando il caos e riempiendo le navi di bottini. Appena scorgevano un monastero o una Chiesa non proseguivano senza prima averli ripuliti dell'oro e dei beni preziosi. Sul campo di battaglia non avevano alcuna pietà.

VERSO LA CONQUISTA

Gli antichi popoli del nord, i popoli della regione scandinava comprendente Danimarca, Svezia e Norvegia, iniziarono a premere verso sud prima che si sviluppasse il vero e proprio movimento vichingo della fine dell'VIII seco- ›

LA STORIA SEPOLTA
Molto di quanto sappiamo sui Vichinghi proviene dagli scavi archeologici più che dalle cronache dell'epoca.

LA TORTUGA VICHINGA
L'isola di Saaremaa, considerata da molti il centro geografico dell'Europa, in epoca vichinga fu la roccaforte di vere e proprie colonie dei pirati del nord.

Il primo attacco

Isola di Saaremaa, la più grande tra le isole dell'Estonia. Circa 750 d.C. Due navi vichinghe approdano con un carico di morte e dolore. Vengono da lontano, dai boschi di Uppsala, in Svezia.

A bordo ci sono i sopravvissuti di una violenta razzia e i cadaveri di oltre 40 vichinghi. Sull'isola, gli uomini ricompongono i morti ed erigono un tumulo con scudi di legno e spade di ferro. La scoperta di 33 scheletri e di diverse spade di ferro, avvenuta nel 2008, mentre nei pressi del villaggio di Selma alcuni operai stavano posando un cavo elettrico, ha anticipato di quasi 50 anni quella che, fino a oggi, era ritenuta la prima incursione vichinga della storia documentata (l'attacco del 793 al monastero dell'isola di Lindisfarne, al largo di Northumberland, Inghilterra settentrionale). Accanto ai corpi e alle armi sono stati trovati anche pettini, gioielli e ben 75 pezzi di hnefatafl, un gioco da tavolo simile agli scacchi, finemente intagliati in ossa di balene e di trichechi.

VILLAGGI FORTIFICATI
Il gran numero di viaggi realizzati dai Vichinghi ci ha permesso di trovare molti resti dei loro villaggi fortificati: questi insediamenti erano caratterizzati da case di legno accoglienti e protette da alte palizzate.

lo. Agli albori della loro civiltà, questi popoli erano agricoltori già piuttosto bellicosi, dall'origine etnica comune, divisi in piccolissimi regni e che più volte avevano abbandonato le loro regioni per far pressione sulle popolazioni dell'Europa continentale.

D'altra parte, a causa del clima e della morfologia del territorio, la Scandinavia non presentava aeree ospitali particolarmente vaste, e il fenomeno migratorio, per questi popoli che stavano iniziando a crescere demograficamente, fu inevitabile. Lo Jutland danese era abitato da Cimbri e Teutoni che fin dal II secolo a.C. si erano spostati ed erano entrati in contatto armato con i Romani. Vandali, Goti, Burgundi e Longobardi pullulavano nelle regioni della bassa Scandinavia e da qui partirono per flussi migratori di portata storica. La discesa dei Longobardi, per esempio, non si arrestò alla Pannonia, dove gli uomini e le donne di questo popolo - che venerava Odino e gli altri dei nordici - stanziarono a lungo.

Vichingo potrebbe derivare dalla parola inglese wíc che indicava gli accampamenti circondati da una palizzata.

La migrazione longobarda proseguì fino all'Italia, influenzando così la nostra storia e dando un rilevante apporto di sangue vichingo alle popolazioni del nord Italia. Dopo questa fase di migrazione (talvolta organizzata, talvolta simile a un vagabondaggio) e prima dell'affermazione del movimento vichingo d'oltremare, ci furono due secoli di relativa stasi (VII e gran parte dell'VIII). Il motivo è semplice: gli spostamenti dei nordici prima dell'era vichinga avvenivano via terra, quelli successivi - che li resero famosi nella storia - via mare. In mezzo, le popolazioni danesi, svedesi e norvegesi impararono a navigare, a navigare bene, a costruire navi, a costruirle bene.

Dalla fine dell'VIII secolo, dopo il 750 d.C.,

i vichinghi furono pronti, pronti a mettersi in mare per conquistare nuove terre o, più semplicemente, per razziare quelle abitate da altri. In quanto a combattività, bellicosità, violenza, i regni del nord si erano già forgiati da tempo.

Secondo alcuni studi più recenti, nel 536 una fitta nube di polvere dovuta a un imprecisato fenomeno naturale (forse la caduta di un grosso meteorite oppure l'eruzione di un vulcano), aveva oscurato il cielo e abbassato le temperature della Scandinavia per oltre un decennio. Le popolazioni, di fronte a un inasprimento delle condizioni di vita, cominciarono una lotta di sopravvivenza che sfociò spesso in guerre locali. Nell'oscurità di quegli anni, nacquero anche i miti più bui della religione norrena, come quello del Ragnarok (la fine del mondo, l'ultima battaglia che condurrà tutti alla morte, uomini e dei compresi). Quando la luce tornò a illuminare i territori del nord, il popolo scandinavo si era ormai abituato alla violenza. La società era completamente militarizzata, uomini e donne osannavano le virtù della guerra. Per farsene un'idea, è sufficiente pensare agli scavi archeologici sull'isola svedese di Gotland, dove un uomo su due fu trovato sepolto insieme a delle armi. La civiltà vichinga, la civiltà della guerra era ormai pronta. Pronta a imporre la legge del ferro, la legge della spada alle popolazioni europee. Aspettava solo un modo per muoversi. Nell'VIII secolo lo trovò nella navigazione a vela.

IL SEGRETO DEI VICHINGHI
I drakkar, lunghi anche 25 metri, erano imbarcazioni slanciate che potevano navigare in acque profonde anche solo un metro. Erano velocissime, grazie alla propulsione a vela o a remi, ed erano estremamente maneggevoli.

INIZIANO LE RAZZIE

«*789. In quest'anno, Beorhtric prese in moglie Eadburh, figlia del re Offa. E in questo tempo giunsero per la prima volta tre navi di Norvegesi dall'Hordaland ed allora il castaldo del re si recò colà a cavallo e tentò di farli andare al castello del sovrano, dato che non sapeva chi o che cosa fossero, ed in quella essi lo uccisero. Furono queste le prime navi dei Dani che venissero in Inghilterra (793). In quest'anno apparvero tremendi portenti sulla Nor-* ›

Le cause del movimento vichingo

Alla base del movimento vichingo oltremare ci sono caratteri insiti nella stessa natura umana: bisogni e ambizioni.

Secondo gli studiosi, però, tre ragioni specifiche, concatenate, spingono i Vichinghi a diventare quello che sono e ad andare lontano.

1) DEMOGRAFIA: in una regione ostile e vulnerabile, tra il VII e il X secolo la razza nordica, vitale e vigorosa, è in rapida moltiplicazione.

2) FORZE INTERNE: tra l'VIII e il IX in Danimarca e nei piccoli regni di Norvegia ci sono violente lotte dinastiche che impongono, come tradizione nordica, l'esilio agli sconfitti.

3) FORZE ESTERNE: secondo alcuni studiosi, l'espansionismo verso nord dell'impero di Carlo Magno, pur non interessando direttamente i vichinghi, esercita enorme pressione sulla Danimarca, indurendone lo spirito militare, e producendo un'influenza perturbatrice su tutta la zona.

thumbria ed afflissero duramente gli abitanti: erano eccezionali splendori di lampi e si videro terribili dragoni volare per l'aria. Questi segni furono seguiti subito dopo da una grande carestia e, poco dopo, in quello stesso anno, alle idi di gennaio, la devastazione dei pagani distrusse miserevolmente la chiesa di Dio a Lindisfarne con rapine e carneficine».

Iniziarono così, come riportato dalle pagine antiche della *Cronaca Anglosassone*, le scorrerie vichinghe per i mari. In realtà, quella di Lindisfarne non fu altro che una delle prime incursioni documentate, precedute sicuramente da altre di cui si è persa traccia.

Il periodo, però, è esattamente quello che viene fatto coincidere con l'inizio, l'avvento dell'era vichinga, la fine dell'VIII secolo. I tre gruppi Vichinghi principali, danesi, norvegesi e svedesi, si lanciarono inizialmente mossi dal semplice desiderio di depredare le coste. Gli uomini nordici si muovevano nei mesi estivi, battendo principalmente tutte le coste inglesi, scozzesi e irlandesi. Prede particolarmente ambite erano i conventi e le chiese, luoghi che i vichinghi impararono presto a riconoscere, così ricchi di oro e oggetti preziosi e, al tempo stesso, poco difesi. Ma la pirateria vichinga presto attaccò villaggi e città costiere, forte di una rapidità di assalto assolutamente straordinaria per l'epoca: secondo diversi studi, dal momento del primo avvistamento delle navi vichinghe al saccheggio vero e proprio, raramente passavano più di quaranta minuti. Un tempo irrisorio per cercare di organizzare una seppur minima difesa, e troppo breve anche per mettersi in fuga portandosi appresso i propri beni e averi.

Alla furia vichinga, per compiere un'incursione, bastavano un pugno di navi e, mediamente, un solo centinaio di uomini. Alcuino, alla corte di Carlo Magno, scrisse: «*Sono circa 350 anni che noi ed i nostri padri venimmo ad abitare in questa dolce terra, ma mai prima in Britannia era apparso un tale terrore quale quello che abbiamo sofferto per mano dei pagani. Né si riteneva possibile che venisse un tale attacco dal mare*». In meno di dieci anni, a partire dall'attacco di Lindisfarne, i vichinghi saccheggiarono e uccisero senza alcuna pietà e in continuazione nella Northumbria, a Morgannwg nel Galles meridionale, a Lambley Island (Rechru) a nord di Dublino in Irlanda, a Kintyre, nell'isola di Man, nella sacra isola di Iona sulla costa occidentale della Scozia. Nel 799 furono messe a sacco diverse isole al largo dell'Aquita-

L'ISOLA SANTA
Lindisfarne, al largo della costa nord orientale d'Inghilterra, è collegata alla terraferma da una lingua di terra, ma durante l'alta marea rimane isolata. Qui, nel 635, venne fondata l'abbazia di Sant'Aidano, distrutta nel 793 dai Vichinghi.

Guerrieri terribili... o no?

I Vichinghi sono stati veramente guerrieri feroci? Non tutti gli studiosi sono concordi. Nel suo libro dedicato alla storia vichinga, Anders Winroth, professore di storia medievale a Yale, sostiene una tesi alternativa: «*I Vichinghi non sono assolutamente diversi da tutti gli altri guerrieri dell'epoca. Che cosa sono i loro massacri a fronte dello stermino di 4.500 sassoni da parte di Carlo Magno, considerato oggi il fondatore dell'Europa? I Vichinghi sono sicuramente guerrieri terribili e hanno le mani sporche del sangue di centinaia di monaci.*

Monaci che in gran parte sono gli autori delle cronache che ci hanno tramandato le gesta orripilanti degli incurs»»ori vichinghi: non è certamente un caso che queste cronache siano ricche di dettagli terribili»«. Tuttavia, Winroth nota come spesso queste cronache siano ricche di contraddizioni: raccontano di eccidi terribili ma, al tempo stesso, di molti monaci che si salvano e che sono in grado di pagare il riscatto per riacquistare la libertà. Si tratta dell'ennesimo esempio di come la penna sia più potente della spada?

nia in Francia. Era solo l'inizio. Tutti i mari del nord furono letteralmente infestati dalle navi dei pirati vichinghi. Il flagello si abbatté su tutte le popolazioni dei mari settentrionali. Presto, le scorrerie si estesero anche lungo le coste settentrionali di Francia, spingendosi fin oltre la Bretagna e raggiungendo Parigi lungo la Senna. Iniziò anche la colonizzazione vichinga: non più solo pirateria, dal IX secolo i guerrieri del nord cominciarono anche a fondare insediamenti e città. La cultura vichinga si estendeva e, come un albero, allungava rami e radici.

I BERSEKER

I Vichinghi facevano paura. Loro, sui campi di battaglia, durante gli attacchi di pirateria, nel bel mezzo delle razzie e della distruzione, non avevano invece paura di niente. Il guerriero vichingo era mosso dalla consapevolezza di trovarsi di fronte a due strade, entrambe desiderate: sopravvivere, godendo dei frutti della guerra e del saccheggio, morire, conquistando così l'accesso alle meravigliose sale del Valhalla, il luogo dove banchettare in attesa del Ragnarok, in compagnia del dio Odino. Ai guerrieri, infatti, a chi cadeva in guerra era riservato un posto d'onore nel mondo superiore norreno: le guerriere Valchirie volavano sopra ai campi di battaglia per raccogliere le anime dei caduti›

ODINO E IL BERSEKER?
Questa placca di bronzo trovata con altre tre a Torslunda , in Svezia, era parte degli ornamenti di un elmo. Rappresenta Odino, con i suoi due corvi, seguito da un berseker.

MONITO PERENNE
Nell'immagine in basso, i resti dell'abbazia di Lindisfarne lasciati in piedi dagli incursori del Nord.

La grande armata vichinga

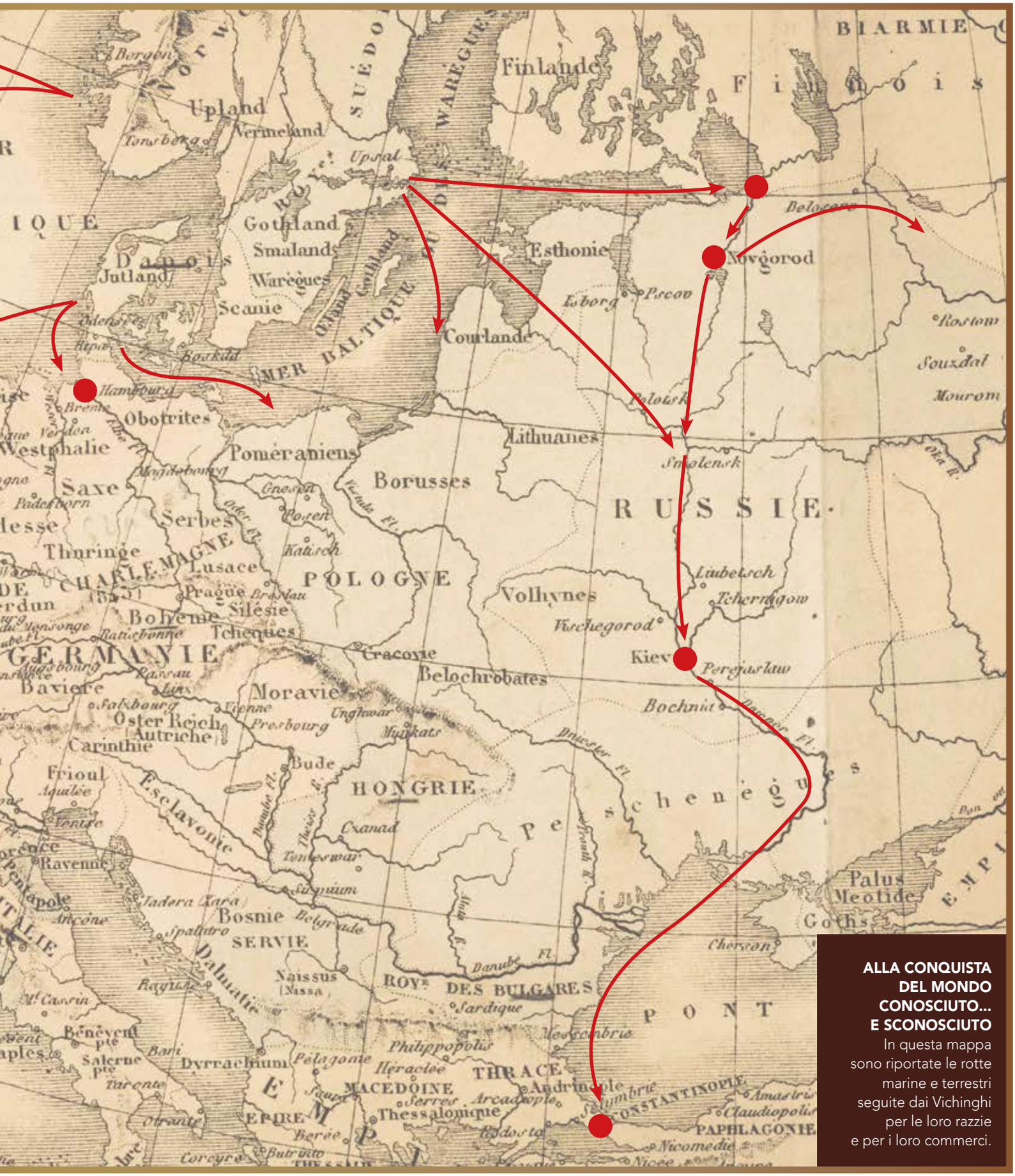
Le prime scorrerie oltremare vengono programmate nei mesi più caldi dell'anno, quelli estivi, e vengono portate a termine da un centinaio di uomini a bordo di poche navi. L'attacco è una carneficina che si svolge con estrema rapidità, per evitare che la popolazione possa organizzarsi.

Solo nel IX secolo, i Vichinghi mettono a ferro e fuoco più di 120 insediamenti in Francia: i francesi della costa nordoccidentale pensano sia giunta la fine del mondo.

In concomitanza non casuale con la caduta dell'impero di Carlo Magno (che muore nell'814), c'è una progressiva evoluzione dell'era vichinga: gli attacchi vengono portati anche con flotte di 30 imbarcazioni; addirittura, nel 865, sulle coste orientali dell'Inghilterra si abbatte la furia di centinaia di navi vichinghe (la grande armata).

IL MONDO È LA LORO CASA

Fedeli al loro detto, *Nella tempesta meglio affondare che ammainare la vela* (reso famoso dal film *I Vichinghi*), i Norreni non conoscono la paura e percorrono tutti i mari del mondo. I Vichinghi raggiungono e razziano la Francia, la Britannia, l'Irlanda, il Galles, la Scozia e il Wessex, l'Italia, il Califfato di Cordoba (che domina l'odierna Spagna e il Portogallo). Via terra, raggiungono, commerciando con i popoli che vi abitano, il cuore della Russia, il Mar Nero e Costantinopoli.



ALLA CONQUISTA DEL MONDO CONOSCIUTO... E SCONOSCIUTO
In questa mappa sono riportate le rotte marine e terrestri seguite dai Vichinghi per le loro razzie e per i loro commerci.

UOMINI E ANIMALI
I Berserkir devono il loro nome all'abitudine di indossare pelli di orso (beer) o di lupo (baar). Insensibili al dolore, erano guerrieri terribili, devoti a Odino.

e portarle nel Valhalla, riservato a chi aveva combattuto. I vichinghi venivano addestrati alla guerra fin da bambini. La società era impregnata del furore norreno.

Usavano principalmente grosse spade a doppio taglio a cui si legavano talmente tanto da dare loro dei nomi e da tenerle sempre al proprio fianco (fin oltre la morte, nei riti funebri). Usavano un gran numero di armi "secondarie", a partire da enormi asce. Tutti gli uomini scandinavi sapevano fare la guerra - mossi oltretutto dalla mancanza di un concetto condiviso di "pietà" - ma alcuni di loro la facevano con una furia assolutamente straordinaria.

Questi guerrieri, come soldati di un corpo scelto all'interno di un esercito già di valorosi, erano i Berserkir, combattenti simili a bestie feroci. Il loro nome derivava dalla pellicce di orso che li ricoprivano e che li facevano sembrare degli animali sul campo di battaglia. Ma il nome aveva a che fare anche con il furore, la violenza, la forza brutale (il berserksgangr in lingua norrena). L'irruzione di Berserkir durante il combattimento travolgeva ogni cosa, faceva tremare il terreno, sembrava un terremoto. Erano grossi, spaventosi, terrificanti. Urlavano e mordevano ripetutamente il bordo dei loro scudi.

Sul campo di battaglia si presentavano in un terribile stato di trance che si manifestava con tremori simili all'epilessia, movimenti rotatori degli occhi, battito dei denti. Nell'eccitazione del combattimento, colpivano a morte ogni uomo che si trovasse a portata di tiro, nemico o amico.

Considerati da alcuni terribili assassini, costituirono le truppe d'élite di Harald Bellachioma, fondatore del regno di Norvegia.

Secondo le leggende, per ucciderli in battaglia non vi era altro modo che sfracellargli la testa, possibilmente con un'arma di legno.

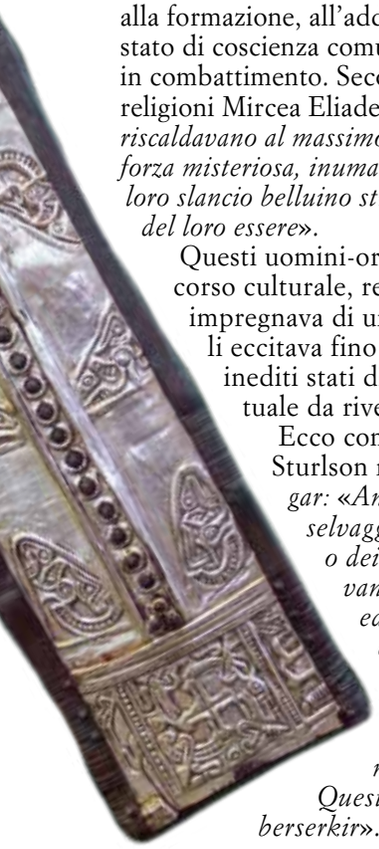
In tempo di pace non morivano mai per malattia: di fronte a prognosi infausta, si facevano colpire a morte, o si colpivano loro stessi, in modo da morire attraverso la "ferita di Odino" che compiaceva il dio e li permetteva loro di essere ammessi nel Valhalla.

Si è dibattuto a lungo sulla causa dello stato di berserksgangr: per alcuni si trattava di squilibri ormonali, di forme di epilessia, oppure

I vichinghi mercenari

Un gruppo a parte è costituito dai vichinghi di Jomsborg. Prendono il nome da una leggendaria fortezza vichinga situata sulla costa meridionale del Mar Baltico e che oggi dovrebbe coincidere con l'attuale città polacca di Wolin. I guerrieri di questo gruppo, pur essendo ferventi pagani, si vendono come mercenari a chiunque sia in grado di pagare pesanti compensi. Così, a differenza degli altri vichinghi (sempre al servizio di signori o re scandinavi), i banditi di Jomsborg si vendono anche a governanti cristiani. Le loro scorribande seguono alcune regole interne: ogni compagno morto va vendicato in quanto "fratello di sangue", in battaglia non bisogna mai mostrare sconforto né, tantomeno, fuggire, i bottini vanno divisi equamente tra tutti.

GUERRIERI D'ÉLITE
Nel 1010, alcuni Jómsvíking seguironoThorkell l'Alto in Inghilterra, dove diedero vita ai Thingmen, la guardia d'onore di Canuto I d'Inghilterra.



del morbo di Paget (una patologia che ingrossa le ossa della testa fino al punto di comprimere alcuni nervi cranici). Alcuni studi recenti hanno ipotizzato che i Berserkir assumessero funghi stupefacenti.

La verità, probabilmente, è semplicemente legata alla selezione degli individui in un contesto culturale molto forte, alla formazione, all'addestramento, allo stato di coscienza comunitario dei Vichinghi in combattimento. Secondo lo studioso delle religioni Mircea Eliade, gli iniziati Berserkr «*si riscaldavano al massimo grado, trascinati da una forza misteriosa, inumana e irresistibile, che il loro slancio belluino strappava dal più profondo del loro essere*».

Questi uomini-orso seguivano un percorso culturale, religioso, etnico, che li impregnava di un'ideologia magica e li eccitava fino a fargli raggiungere inediti stati di coscienza fisica e spirituale da riversare in battaglia.

Ecco come li descrive il poeta Sturlson ne *La Saga degli Ynglingar*: «*Andavano senza corazza, selvaggi come dei cani o dei lupi. Mordevano i loro scudi ed erano forti come degli orsi e dei tori. Massacravano gli uomini e né il ferro né l'acciaio potevano niente contro di loro. Questo si chiamava furore di berserkir*». ❖

STRUMENTI PERFETTI
I drakkar avevano un pescaggio molto basso e questo permetteva alle navi di arrivare fin quasi sottoriva, consentendo agli incursori uno sbarco praticamente immediato.

Verso PARIGI

L'impero fondato da Carlo Magno è ormai agonizzante e le terre dei Franchi finiscono in completa balia della ferocia vichinga

L'IMPERATORE INETTO
Carlo II imperatore (823 - Bride-les-Bains 877), detto il Calvo, era figlio di Ludovico il Pio e fratello di Ludovico il Germanico e di Lotario imperatore. Nonostante fosse considerato un inetto dal suo stesso popolo, riuscì a portare i confini tra Francia e Germania fino alla Mosella e al lago di Ginevra. Nell'875, scese in Italia e si fece incoronare imperatore da Papa Giovanni VIII.

Anno 842. Sessantasette navi stracariche di Vestfaldingi, Vichinghi norvegesi originari della storica regione del Vestfold, appaiono sinistre al largo della Loira. Le coste francesi già conoscono la devastazione vichinga. Un anno prima, Rouen era stata messa a ferro e fuoco. Quello che sta per toccare a Nantes, il 24 giugno 842, non sarà dimenticato molto presto. I Vichinghi norvegesi, provenienti probabilmente dalle coste irlandesi (nelle isole britanniche, i danesi occupavano principalmente i settori orientali - le coste inglesi - mentre i norvegesi quelli occidentali, le coste irlandesi), portano il loro carico di orrore, morte, distruzione. È il 24 giugno, giorno di San Giovanni, e la città è piena di uomini e donne che stanno celebrando la festa del Battista. L'attacco norvegese è di una brutalità senza precedenti. I Vichinghi fanno a pezzi uomini, donne, bambini per le strade, dentro le case, nelle chiese. Il vescovo e i prelati vengono passati a filo di spada. Chi non muore viene stivato, insieme ai beni e agli oggetti razziati, come parte di un cupo bottino.

Quella di Nantes fu una lunghissima notte di terrore e di sangue. I norvegesi fecero una strage che, probabilmente, fu ispirata da spietati intrighi politici locali. Sembra, infatti, che un ribelle conte locale, Lamberto, convinto di poter utilizzare i Vichinghi per acquisire il controllo delle città dell'Aquitania - in quel momento facente parte del regno occidentale di Carlo il Calvo - invitò i norvegesi all'azione.

Il sacco di Nantes segnò un passo in avanti importante, fondamentale, nella strategia vichinga: per la prima volta, infatti, gli uomini del nord non decisero di tornare a casa per trascorrervi il successivo inverno, piuttosto si acquartierarono e svernarono in Francia e scelsero Noirmoutier, un'isola che si trova sulla foce della Loira, poco a sud di Nantes. La scelta dell'isola non fu casuale: si trovava su rotte commerciali piuttosto trafficate (in particolare quella del sale e quella del vino), era un luogo che dava asilo alle navi e agli uomini, ed essen-

Una guerra di numeri

Le razzie vichinghe lungo la Senna sono al centro di una continua revisione storica. Lo sono soprattutto i numeri degli effettivi incursori nordici. Una nave vichinga, infatti, poteva trasportare tra i 40 e i 60 uomini armati, quindi un numero di pirati piuttosto esiguo. Nel corso degli anni ci fu tuttavia un continuo aumento di navi di militari. Basti dire che nell'843 Nantes fu attaccata da 67 navi mentre il primo attacco a Parigi, nell'845, contava 120 navi; 600 sembra essere il numero di imbarcazioni che attaccarono Amburgo. Il secondo attacco a Parigi, nell'885 vide all'opera 700 navi a almeno 30.000 uomini. Tuttavia, l'attacco più imponente avvenne nel 1066 sulle coste dell'Inghilterra quando, come racconta l'arazzo di Bayeux, da 1.500 navi sbarcarono ben 60.000 Vichinghi in armi.

LA STORIA DI UNA CONQUISTA
L'arazzo di Bayeux, chiamato anche l'arazzo della regina Matilde, è un insieme di teli ricamati lunghi quasi 70 metri. I ricami raccontano l'invasione normanna del 1066 e la battaglia di Hastings. È considerato un precursore del fumetto.

INDOMITI GUERRIERI
Nonostante i loro numeri, spesso esigui rispetto ai loro avversari, i Vichinghi si battevano con furia. Nel corso degli anni avevano perfezionato una tecnica di combattimento di gruppo molto efficace e riponevano molta fiducia nella nomea che si erano guadagnati.

do un'isola era sostanzialmente inattaccabile.

Fino a quel momento, il mestiere del vichingo era stato stagionale, dato che l'inverno alle latitudini settentrionali non era poi così propizio ai viaggi e alla guerra. Gli uomini tornavano a casa, tornavano dalle loro donne, riparavano i tetti delle case, sistemavano le bestie, facevano un nuovo figlio e giocavano alla guerra con quelli che già stavano crescendo. Poi, arrivava la primavera e, con essa, una nuova chiamata in servizio.

L'incursione di Nantes segnò poi un'altra evoluzione nella tattica vichinga (manifestatasi in tutta la sua evidenza poco tempo dopo, nel 845, con centinaia di navi vichinghe impegnate a devastare Amburgo in Germania): le incursioni smettevano di essere atti di pirateria casuali, diventando attacchi organizzati, pianificati, lanciati nei momenti di crisi politiche locali o nazionali o, addirittura, lanciati dopo l'invito di qualche reggente in cerca di soldati pronti a tutto, mercenari capaci di spostare decisamente l'ago della bilancia sul campo di battaglia.

LA CADUTA DI UN IMPERO

Ragnarr Loðbrók aveva un omonimo, un sovrano leggendario la cui storia si confondeva con il mito. Lui, però, era un Vichingo in carne e ossa le cui gesta non erano narrate in alcuna saga... Almeno fino a quel giorno, fino a quel giorno in cui entrò a suo modo nella storia.

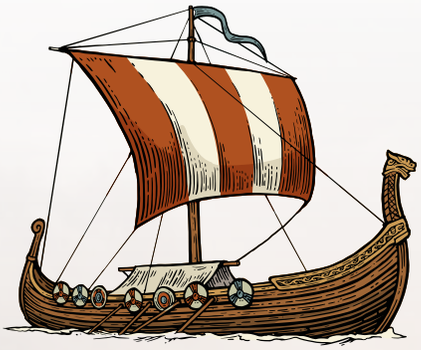
Era un conte, uno jarl alla corte del re Horik I, che un giorno di marzo dell'845 apparve alle porte di Parigi. Ragnar non era solo, capeggiava uno spaventoso contingente di oltre cento ›

MITI da SFATARE

Zozzoni... e poco curati

Gran parte di quello che viene raccontato e scritto su questa gente venuta dal Nord è sbagliato o falso. Un'affermazione tipica, per esempio, riguarda la poca abitudine alla pulizia e alla cura personale. Questa idea deriva principalmente dal fatto che molte delle nozioni sui Vichinghi vengano da autori stranieri che certamente non disponevano di fonti dirette. Al contrario di quanto si pensi, i Vichinghi hanno un rapporto con la pulizia decisamente migliore dei loro contemporanei. Gli scavi archeologici hanno riportato alla luce un gran numero di oggetti da toeletta, pettini, pinzette, fino a cucchiaini per pulire le orecchie. Inoltre, è risaputo che producano e usino il sapone. In Inghilterra, tanto per sottolineare la loro attitudine alla pulizia, i Vichinghi sono considerati fin troppo puliti a causa della loro abitudine a fare almeno un bagno alla settimana. Una conferma viene dal fatto che in islandese il sabato si dica *laugardagur*, in svedese *lördag* e in danese e norvegese *lørdag*: termini che potrebbero essere tradotti come *il giorno della pulizia* o *il giorno del bagno*.

LE INCURSIONI VICHINGHE SUL CONTINENTE EUROPEO



834

I Danesi mettono a ferro e fuoco Dorestad.

836

Distruzione di Anversa e Witla, terza incursione a Dorestad.

839

Una gigantesca flotta di oltre 300 navi vichinghe attracca nelle acque del Tamigi.

841-844

Le città franche di Nantes e Rouen vengono messe a ferro e fuoco dai Norreni.

860

Il condottiero svedese Rurik si insedia a Novgorod in Russia: da questo momento in poi, nelle cronache russe, compaiono i riferimenti al popolo dei Vareghi o Rus: i navigatori nordici dell'Uppland svedese.

882

Muore Ludovico il Germanico. I Vichinghi saccheggiano Colonia, Bonn, Aquisgrana.

810

Vichinghi danesi attaccano la Frisia al confine tra confine Danimarca e Germania.

835

Seconda incursione a Dorestad.

837

Assalto a Walcheren e ultima incursione a Dorestad.

840

Muore Ludovico il Pio e l'impero viene smembrato in tre parti.

845

Sacco danese di Parigi in Francia e di Amburgo in Germania.

860

Una flotta vichinga varca lo stretto di Gibilterra per dare vita a una grande razzia nel cuore del Mediterraneo: una crociera di quattro anni compiuta da 62 navi, capeggiate da Bjorn e Hastein.

911

I Franchi, in balia dei conquistatori scandinavi, consegnano un ampio territorio al capo vichingo Rollone. Nasce la Normandia.

IL DIFENSORE DI PARIGI
Questo dipinto di Jean Victor Schnetzde, una tela di 4,65 m di altezza per 5,42 m di lunghezza, venne commissionato da Luigi Filippo I per arricchire il Museo delle Battaglie di Versailles. Il dipinto rappresenta il ritorno in città di Odone, conte di Parigi, mentre passa attraverso le orde degli assedianti.

navi da guerra vichinghe. L'impresa era ardita, temeraria, inedita: conquistare la grande città dei franchi.

Carlo il Calvo fronteggiò questo esercito norreno con tutto ciò che riuscì a mettere insieme, dividendo i suoi uomini in due gruppi per presidiare entrambe le rive della Senna.

Ragnar diresse con furbizia i Vichinghi contro il contingente franco minore, piegandone completamente la resistenza. A quel punto, seguendo una tradizione vichinga, appese per il collo alcuni prigionieri sopravvissuti. Più di cento franchi vennero così impiccati e messi in bella mostra su un'isola della Senna.

Lo scopo era duplice: offrire agli dei di Asgard il tributo di sangue attraverso la consueta impiccagione di massa e intimidire, terrorizzare, fiaccare psicologicamente il secondo contingente dei franchi. I Vichinghi lo sfondarono completamente e si gettarono su Pari-

gi. La città fu messa a ferro e fuoco dai danesi con la stessa ferocia dimostrata dai vestfaldingi norvegesi a Nantes.

Il sacco di Parigi avvenne esattamente il 28 marzo, domenica di Pasqua. I Vichinghi danesi si erano addentrati nel continente lasciando il mare a più di duecento miglia di distanza. Tornarono indietro con le navi cariche di un enorme bottino, arricchito da settemila libbre d'argento pagate direttamente da Carlo affinché i "visitatori" scandinavi tornassero a casa. Fu questo il primo pagamento - il primo "danegeld" - di una lunga serie versato ai Vichinghi da vari sovrani per evitare le razzie o per evitare che si ripetessero troppo spesso. Carlo, in un certo senso, risparmiò altra sofferenza alla popolazione di Parigi per qualche anno.

In compenso, come scrisse Ermentario di Nourmoutier nell'860, «*il numero delle navi aumentò, il flusso interminabile dei Vichinghi non cessò mai di gonfiarsi. Ovunque il popolo di Cristo fu vittima di massacri, incendi e saccheggi. I Vichinghi schiacciarono tutto quello che si trovavano dinanzi e non vi fu chi potesse resistere. Presero Bordeaux, Perigueux, Limoges, Angouleme, Tolosa; Angers, Tours e Orleans furono spopolate. Navi percorsero nei due sensi la Senna ed in tutta la regione le calamità si fecero più gravi. Rouen rimase deserta, saccheggiata e incendiata. Beauvais, Meaux furono prese, la roccaforte di Melun fu rasa al suolo, Chartres fu occupata, Evreux e Bayeux saccheggiate ed ogni città assalita*».

Al tempo stesso, però, forti dei loro successi e della disponibilità di alcuni reggenti a pagare laute somme per deviarne le rotte, i Vichinghi cominciarono anche a spingersi più a sud, fino a entrare in violento contatto con i Mori in Spagna... e la storia, in un certo senso, cambiò corso.

TRA MITO E REALTÀ

Ragnar Loðbrók era un guerriero, forte e coraggioso, che aveva un solo obiettivo: conquistare nuovi territori e arrivare dove altri non erano mai arrivati prima. Da molti era considerato un diretto discendente di Odino e, quindi, invincibile, protetto dal favore degli dei. Ebbe tre mogli e diversi figli, alcuni passati alla storia con nomi evocativi: Ivar il Senzaossa, Bjorn Fianco di Ferro e Sigurd Occhio di Serpente.

L'assedio di Parigi dell'885 è narrato nel poema in esametri *De bellis Parisiacae urbis* del monaco benedettino: Abbone il Curvo.

L'ASSEDIO DI PARIGI

Parigi non era mai stata capitale dell'impero di Carlo Magno e neppure capitale del regno di Carlo il Calvo. La sua posizione, però, era strategica e, in un certo senso, proprio quello che le fecero patire i conquistatori Vichinghi inaugurò il suo status di città più importante di Francia. A partire dalla fine dell'885, infatti, iniziò un assedio durissimo e una resistenza eroica: per un anno intero, i danesi assediarono Parigi, trovandosi di fronte a una popolazione decisa a vendere cara la pelle.

Tutto ebbe inizio a novembre, quando i ›

VIKINGS LA SERIE: FEDELTÀ STORICA E FANTASIA

LA STORIA IN TV
Michael Hirst, l'autore di Vikings, è sceneggiatore e produttore televisivo e ha legato il suo nome a pellicole come *Elizabeth* ed *Elizabeth: The Golden Age*. Prima della serie *Vikings* ha realizzato *Il giovane Casanova* (con la regia di Giacomo Battiato), *Have No Fear: The Life of Pope John Paul II* e *I Tudors*.

Nata originariamente come miniserie, in seguito al notevole successo di critica e pubblico è stata trasformata in una vera e propria serie, giunta ormai alla quarta stagione. Realizzata per il canale History, è coprodotta da Irlanda e Canada ed è stata girata presso gli Ashford Studios, una struttura produttiva recente che si trova a circa 40 minuti da Dublino. Un set è stato realizzato sul monte Lugnaquilla, 925 metri di altezza, anch'esso a pochi chilometri da Dublino. La serie è stata molto apprezzata per l'attenzione che gli autori hanno dedicato alle ricostruzioni storiche, specialmente nelle scenografie, nelle ambientazioni e nei costumi. Da molti è stato sottolineato come questa serie, seppur rivolta a un pubblico di adulti, sia caratterizzata da scene di violenza o sesso mai gratuite ma sempre funzionali alla narrazione (a differenza di quanto accade, per esempio, in Spartaco o Roma, apripista di questo genere televisivo). La serie è fortemente basata sulle saghe, su eventi realmente accaduti e su personaggi storici come Ragnar Loðbrók, Aelle II, Egberto del Wessex, Alfredo il Grande, Carlo il Calvo. Per ovvie ragioni di narrazione, gli eventi sono stati addomesticati e nello stesso periodo appaiono personaggi in realtà vissuti in decenni completamente diversi (per esempio, Ragnarr Loðbrók e Rollo, Rollone, il fondatore della Normandia). ❖

UN ASSEDIO MOLTO COSTOSO
L'assedio di Parigi si rivelò impegnativo per i Vichinghi, abituati più alle scorrerie che a questo genere di battaglie. Per tutto il tempo dell'assedio, misero in campo notevoli tecnologie militari. Stanchi della strenue difesa dei parigini, accettarono infine di ritirarsi a fronte del pagamento di 350 chili d'argento da parte di Carlo il Calvo.

UNA VITTORIA O UNA SCONFITTA?
L'assedio di Parigi, per i Vichinghi, fu sicuramente una vittoria. Andarsene con 350 chili di argento di bottino non fu poco. Questa battaglia, però, minò la nomea di guerrieri imbattibili che avevano conquistato i Vichinghi. In fondo erano stati tenuti a bada da semplici bottegai e cittadini.

Vichinghi raggiunsero quasi le porte della città. Il vescovo di Rheims scrisse a Carlo il Calvo definendo Parigi come la chiave di tutta la Francia: perderla avrebbe significato perdere il controllo della Senna, della Marna, della Yonne e lasciare indifeso tutto il nordest fino a Rheims. I danesi, almeno inizialmente, vissero la vicenda a modo loro, convinti di portare a termine la solita razzia.

Di fronte alla difesa dei parigini, però, reagirono male, si intestardirono e finirono quasi per volere dimostrare la loro forza.

Anche perché il conte Odone e l'abate Joscelin - i difensori di Parigi che avevano riunito tutte le risorse politiche, religiose e dinastiche per questa disperata difesa - avevano rispedito al mittente vichingo la richiesta di denaro e di libero passaggio lungo la Senna in cambio di lasciare in pace la città. I ponti della zona furono difesi meravigliosamente, ma dopo il gennaio 886, a causa dell'impiego delle macchine da guerra e delle piene invernali, il loro stato di usura consentì il passaggio del fiume.

I Vichinghi dilagarono nelle campagne circostanti Parigi e saccheggiarono tutto il possibile. La città, però, stava diventando un simbolo. Da oriente confluivano altri Franchi, come quelli guidati da Carlo il Grosso, per unirsi ai coraggiosi difensori parigini. L'assedio continuò, anche se i Vichinghi stavano iniziando a stancarsi di tanto spreco di risorse e di tempo. L'abate Joscelin morì di malattia, Odone continuò la difesa.

Dopo vari tentennamenti, a ottobre Carlo si trovò a Montmartre, secondo alcuni ormai pronto allo scontro decisivo.

Invece, seguendo le solite strade della politica e tradendo il sacrificio dei parigini nel loro interminabile anno, negoziò con i danesi. Carlo regalò al nemico il passaggio della Senna,

Nasce la Normandia

Nell'840, quando le navi vichinghe iniziano a prendere di mira le sue coste, la Francia è nel caos. L'impero di Carlo Magno non esiste più e le terre dei franchi sono state divise fra discendenti litigiosi e incapaci di controllare i feudatari locali. Il potere centrale si è sgretolato e ogni città coltiva solo i propri interessi. Si costruiscono castelli e si assoldano uomini per la difesa del territorio. Le vele vichinghe avanzano incontrastate, come lame nel burro: dopo la distruzione di Nantes, tocca a Tours e a Parigi. Per fermare questo flagello, Carlo III il semplice sarà costretto a mercanteggiare, concedendo ai vichinghi nei primi anni del 900 un vasto territorio su entrambi i lati della Senna... l'attuale Normandia (da "Normanni", "uomini del nord").

Rollone era un condottiero vichingo, probabilmente danese (ma alcuni propendono per origini norvegesi). Nelle tarde fonti islandesi viene identificato come Ganga-Hrolf, Hrolf il camminatore (così definito perché talmente pesante da non poter essere portato a spasso da nessun cavallo). Nel 911 è alla testa dell'esercito che assedia Chartres, poco più tardi guida gli uomini sul basso corso della Senna (una regione in totale balia dei vichinghi e già completamente spogliata di ogni bene). Con una certa scaltrezza politica, Rollone convince i Franchi Occidentali a farsi nominare signore dei vasti territori coincidenti con gli attuali Eure, Calvados, Senna Inferiore, Manche e Orne. In cambio della nomina promette fedeltà a re Carlo il semplice, si impegna a difendere il territorio e si converte al cristianesimo (viene battezzato nel 912). Nasce così una società normanna, aristocratica e progressivamente feudale. Nasce la Normandia.

quel passaggio contro il quale i difensori avevano combattuto con tutte le loro forze. Carlo, che a Parigi fu ribattezzato il codardo, deviò così la furia vichinga sui suoi sudditi in Borgogna (considerati poco leali) e versò nelle tasche danesi circa 700 libbre d'argento. La città fu salva - sorte un po' diversa toccò ad altre parti di ciò che restava dell'impero - ma i parigini non dimenticarono quell'atto di codardia e di tradimento. All'inizio dell'888 deposero Carlo a favore di Odone, il difensore della città durante il terribile assedio. A questi toccò l'amaro compito di pagare ai Vichinghi quanto promesso dal suo predecessore. Parigi non vide mai più apparire all'orizzonte una flotta vichinga. ❖

FONDATORE DI UNA NAZIONE
Rollone, oltre a essere un abile stratega, era un ottimo diplomatico. Pur di avere la Normandia accettò il battesimo.

IL DANEGELD
I Vichinghi d'oltremare non hanno alcuna paura dell'ignoto. Il coraggio in battaglia è addirittura superato dall'arditismo e dalla temerarietà nella navigazione, nel lanciarsi lungo rotte inedite, nello spingersi sempre più in là. Non sono, però, idealisti. Mossi dalla brama di ricchezza, accettano somme da sovrani d'occidente per limitare le incursioni. Questi pagamenti, chiamati "danegeld", sono molto pesanti, talvolta enormi. In realtà, provengono dalle tasse: il villico contribuente porta il fardello senza potersi ribellare. Tanto che, in mezzo tra l'esazione e il pagamento, il sovrano può addirittura guadagnarci qualcosa. Il primo danegeld è quello di Carlo il Calvo del 845. In Francia verranno esatti tredici danegeld, dei quali sette sono noti nei particolari: un totale di quarantamila libbre d'argento. Il primo danegeld pagato dagli inglesi è del 865, versato dagli uomini del Kent a Vichinghi danesi.

LA FORTEZZA
Il castello ducale a Caen, in Normandia

ALLA CONQUISTA DI UN REGNO
Come narra la *Cronaca anglosassone*, la conquista dell'Inghilterra da parte dei Vichinghi cominciò nel 789 con l'attracco di tre drakkar a Portland Bay nel Dorset.

Oltre la MANICA

Alla ricerca di nuove terre, i guerrieri nordici arrivano in Inghilterra. Ci arrivano per restare...

Le coste inglesi, così prossime alle terre originarie dei popoli norreni, furono inevitabilmente terra di conquista fin dagli albori del movimento vichingo d'oltremare. Tutt'altro che scontata, però, fu la volontà di danesi e norvegesi di insediarsi sulla costa, meno ancora quella di invadere letteralmente l'Inghilterra. I Vichinghi erano audaci e imprevedibili, talvolta lo erano al punto da sembrare del tutto folli. Alcune imprese segnarono la storia perché nessun popolo probabilmente avrebbe avuto il coraggio di compierle al posto loro. Nell'Irlanda celtica gli invasori del nord erano principalmente norvegesi, nell'Inghilterra teutonica erano danesi.

Dopo l'860, alla fase della razzia subentrò una nuova fase, quella della conquista e dell'insediamento. Nell'865 un grande esercito vichingo - "una grande orda pagana" come fu definita nella *Cronaca Anglosassone* - sferrò un attacco che non aveva precedenti nel rapporto tra Norreni e inglesi. Tre capi danesi, Ivar il Disossato, Ubbi e Halfdan guidarono migliaia di uomini in cerca di vendetta. Secondo la leggenda, infatti, il loro padre Ragnar dopo aver risalito la Senna, in seguito alla prima conquista di Parigi, era approdato con due navi nella Northumbria inglese. Qui, re Ella lo aveva sconfitto e, successivamente, gettato vivo in una fossa piena di serpenti velenosi. Prima di morire Ragnar aveva lanciato parole profetiche: «*i porcelli avrebbero grugnito se avessero conosciuto la promessa del cinghiale!*».

I porci erano gli inglesi, il cinghiale era il vichingo vendicatore. Nell'865, arrivarono dunque i cinghiali per compiere la loro vendetta. L'esercito vichingo si acquartierò, si procurò cavalli in East Anglia e l'anno seguente marciò su York. Osberto ed Ella, in lotta tra loro per la corona della Northumbria, una regione che si trovava quasi sempre in uno

IL MITO VICHINGO
Questo dipinto di Ferdinand Leeke (1859 - 1923) risente del lavoro di scenografo che il suo autore svolse per le opere di Wagner.

stato di guerra, marciarono insieme per liberare York. Finì male: nell'867 i loro eserciti subirono una tremenda disfatta ed entrambi furono uccisi. Su Ella si compì la terribile vendetta norrena: i tre figli di Ragnar incisero l'aquila di sangue sul suo dorso.

I danesi non tornarono a casa. Puntarono alla Mercia, il cui re comprò letteralmente la pace. Si diressero poi nell'Est Anglia, dove Ivar e Ubbi condussero i propri uomini alla vittoria. I coscritti inglesi furono travolti e i Vichinghi catturarono e misero crudelmente a morte re Edmondo. L'East Anglia cadde in mano danese, come Deira.

Molti jarl danesi affluirono con i propri uomini e così nell'870 Halfdan guidò un esercito nel Wessex, occupando e fortificando la città chiave di Reading. Nel frattempo, Alfredo divenne re del Wessex - il fatto fu insolito dato che Alfredo non era figlio del morente re Etelredo, bensì un suo fratello, quarto nel diritto di successione al trono - e i danesi decisero di prendersi una pausa. Nulla era finito, anzi. Tutto doveva ancora avere inizio.

IL DANELAW E L'EREDITA' LINGUISTICA

«Quando riflettiamo sui vizi brutali di questi banditi d'acqua salata, i pirati più infami che ›

L'ISOLA DI ERIA
Questo scoglio roccioso, oggi conosciuto come Eye in Howth, si trova nella baia di Dublino. Qui avvenne lo sbarco vichingo nell'819, quando i pirati norreni rapirono un gran numero di donne.

L'isola di smeraldo

L'Irlanda dei Celti entra in contatto con i Vichinghi norvegesi molto presto, fin dal 795 (incursione di Lambey).

Nell'840 raggiunge le coste irlandesi un condottiero vichingo di nome Turgeis: il suo scopo non è il semplice saccheggio, ma l'insediamento. I norvegesi penetrano all'interno, conquistano l'Ulster e Armagh, la prima città del settentrione.

I norvegesi di Turgeis mettono radici e fondano i porti fortificati di Dublino, Corck, Limerick, Anagassan, Wexford, Waterford. La storia d'Irlanda viene così pesantemente influenzata dalla presenza norrena.

Nell'850 i vichinghi danesi conquistano Dublino, strappandola con la forza ai norvegesi e inaugurando una stagione di guerre tra i due gruppi vichinghi in Irlanda.

Gli irlandesi detesteranno sempre entrambi.

LE INCURSIONI VICHINGHE SUL CONTINENTE EUROPEO

793

I Vichinghi portano a termine, nell'Inghilterra nord-orientale, un brutale attacco all'abbazia di Lindisfarne. Inizia l'era del movimento vichingo d'oltremare.

795

Incursione vichinga contro l'Abbazia di Iona, isola delle Ebridi (Scozia).

870

I Vichinghi invadono il Wessex ma vengono sconfitti.

871

Sale su trono del Wessex re Alfredo il grande. La sua prima azione è la costruzione di una flotta per contrastare le incursioni.

872

Harald Bellachioma diventa il primo re di Norvegia.

873

L'Islanda viene raggiunta dai primi vascelli norreni. In pochissimi anni diventa la grande isola dei Vichinghi d'oltremare.

877

I Vichinghi conquistano la Mercia anglosassone in Inghilterra.

878

Nella regione inglese del Wessex, Alfredo il Grande riesce a sconfiggere l'esercito danese.

879

I Vichinghi occupano l'East Anglia nell'Inghilterra orientale.

886

Inglesi e Danesi concordano un confine tra le terre governate da re Alfredo, che ha riconquistato Londra, e quelle settentrionali e orientali governate dai Vichinghi (Danelaw).

1015

L'inghilterra entra tra i domini di Canuto il Grande.

1016-1035

Canuto il Grande è re di Inghilterra, Danimarca e Norvegia e dell'Impero Vichingo nel Mare del Nord.

1043-1066

Durante il regno di Edoardo il Confessore ha luogo la battaglia di Stamford Bridge, che segna la fine dell'Era Vichinga.

800

Ha inizio la conquista d'Irlanda da parte di Vichinghi norvegesi. Gli uomini del nord si stabiliscono anche sulle isole Orcadi e sulle Shetland.

819

Re Egberto instaura un predominio nella parte meridionale dell'isola.

839

Primo attacco: 350 navi approdano alla foce del Tamigi,vengono saccheggiate Londra e Canterbury.

840

In Irlanda, i Vichinghi mettono le basi per la fondazione della futura Dublino.

851

A Thanet, un esercito vichingo sverna per la prima volta in Inghilterra.

865

La Grande Armata vichinga proveniente dalle coste danesi inizia la conquista di gran parte dell'Inghilterra.

866

Resa di York.

867

I figli di Ragnar, mitico re di Svezia e Danimarca, attaccano e conquistano York in Inghilterra.

937

Battaglia di Brunanburh (Anglosassoni contro Scozzesi e Vichinghi).

954

Eiric Asciadisangue Haraldsson, ultimo re vichingo della città di York, muore in battaglia a Stainmore.

991

Battaglia di Maldon (Inglesi contro Vichinghi), nell'Essex. Vittoria vichinga.

1014

Battaglia di Clontarf tra gli Irlandesi del Munster e gli Irlandesi del Leinster che sconfiggono I Vichinghi di Dublino.

1002

Re Etereldo il Perplesso o l'Indeciso ordina di uccidere tutti i Danesi del suo regno. Nell'eccidio venne eliminata anche la sorella del re di Danimarca che, per vendicarla, attacherà Cambridge e Oxford.

991-1015

Sven I, re di Danimarca afferma la signoria danese sull'Inghilterra.

LA TERRA DEI DANI
Nella mappa qui sotto, il tratteggio evidenzia l'estensione del Danelaw.

il mare abbia mai generato, o torniamo con la memoria al loro scellerato scempio e alla crudeltà delle loro gesta», scrisse Winston Churchill, «*dobbiamo anche ricordare la disciplina, la forza, la solidarietà e le virtù marziali che li resero in quel periodo, al di là di ogni possibile sfida, la razza più formidabile e coraggiosa al mondo*».Quella razza, proprio nell'Inghilterra orientale, fondò il Danelaw. L'insieme dei possedimenti danesi che comprendevano le conquiste e gli insediamenti in Northumbria, East Anglia, Five Boroughs di Stamford, Leicester, Derby, Nottingham e Lincoln e nelle Midlands sudorientali divenne una parte dell'Inghilterra in cui non prevalevano la legge e il costume inglesi (da cui Dane-law). Il limite meridionale di questa regione, stabilito dal trattato anglo-danese dell'866, seguiva l'estuario del Tamigi lungo il fiume Lea, fino alle sue sorgenti di Dunstable e oltre; da Bedford seguiva poi l'Ouse verso occidente. In pratica, a seguito del trattato, si sancì la divisione dell'Inghilterra in tre territori: Wessex, Mercia, Danelaw. Anche se la vera e propria indipendenza politica del Danelaw durò meno di un secolo, la sua autonomia culturale e la sua caratterizzazione etnica, scandinava, fu sempre riconosciuta dai re inglesi.

D'altra parte, studi molto recenti sul DNA degli inglesi che vivono da generazioni in questa parte del regno, hanno provato definitivamente la loro discendenza distintiva.

Una volta consolidati i loro domini, i Vichinghi si trasformarono da razziatori in colonizzatori e contadini.

L'evidenza data dalla lingua, dal vocabolario e dai toponimi del Danelaw prova ulteriormente che si trattò di qualcosa di più profondo di una semplice conquista: lo stanziamento di popolazioni norrene fu massiccio, qualcosa che si avvicinava a una grande migrazione.

Il vocabolario scandinavo penetrò in ogni livello del linguaggio inglese come dimostrano molte parole.

Tra queste, a semplice titolo di esempio, si possono ricordare: law (legge), husband (marito), skull (cranio), skin (pelle), leg (gamba), ugly (brutto), knife (coltello), both (entrambi), sister (sorella), race (corsa), want (volere), scare (spaventare), birth (nascita), window (finestra), rift (fessura), wrong (errato)...

L'origine di molti toponimi del Danelaw dimostrano che qui gli uomini parlavano principalmente in lingua nordica. Alcuni studiosi hanno calcolato che tra i 303 nomi di località terminanti in -by, almeno l'87% sia rappresentato da composti scandinavi. Stesso discorso andrebbe fatto per i 106 toponimi -thorp. Di chiara origine vichinga anche i -beck, -breck, -fell, -gill, -keld, -mel, -rigg, -skale, -sough, -skeith, -thwaite, -toft.

LA BATTAGLIA DI ASH DOWN
L'8 gennaio dell'871, gli abitanti del Wessex scesero in mare per affontare i pirati scandinavi diretti verso le loro coste.

L'aquila di sangue di Odino

Ivar, Ubbi e Halfdan decidono di vendicare il padre Ragnar, crudelmente assassinato dal re Ella di Northumbria, attraverso un rito disumano, talmente violento che per molto tempo è stato ritenuto frutto di leggende e fantasia. Disegnare l'aquila di sangue consiste nel separare le costole della vittima dalla spina dorsale e, poi, nell'estrazione dei polmoni che vengono allargati sulla schiena come ali.

Un'orribile aquila che per gli autori del rito può assumere un significato morale, religioso o, appunto, semplicemente sanguinario. Anche re Edmondo viene assassinato brutalmente.

Legato e trafitto da una pioggia di punte, verrà addirittura santificato dalla chiesa. E così, i conquistatori danesi passano alla storia come gli autori del martirio di S. Edmondo.

UN SACRIFICO PER ODINO
A sinistra la stele di Stora Hammar, a Gotland, in Svezia. Il particolare qui sotto mostra un uomo che giace prono su un altare mentre un secondo incide la sua schiena. Al Centro dell'immagine si vede il Valknut: questo simbolo dal significato sconosciuto, tre triangoli uniti, è presente in molti oggetti vichinghi.

LA GUERRA TRA VICHINGHI E INGLESI

Nell'874 l'esercito norreno, fino ad allora rimasto unito sul territorio inglese, si divise in due. Halfdan decise infatti di muovere i suoi uomini verso nord, portando la guerra nelle zone abitate dai pitti e dai gallesi, per poi finire, probabilmente, a combattere i norvegesi di Dublino.

Gli altri re e signori vichinghi presero la via del sud, dando inizio alla vera e propria occupazione dell'Inghilterra. Tra loro c'era anche Guthrum, un vichingo che mosse il suo esercito verso Cambridge nell'East Anglia.

Nell'876 Halfdan distribuì molte terre, corrispondenti all'attuale Yorkshire, ad alcuni dei suoi uomini. Questi si stanziarono e cominciarono a vivere principalmente di commercio. Il regno di Mercia fu a sua volta distribuito tra i danesi e, in breve, le grandi contee di Yorkshire, Nottigham, Lincoln, Derby, Leicester finirono di far par parte del regno politico d'Inghilterra.

I danesi inizialmente si insediavano militarmente, poi, certi del loro nuovo territorio, facevano affluire emigranti dalla Danimarca, veri e propri colonizzatori del tutto distinti dai combattenti. Il Wessex, invece, ripetutamente ›

UNA DIVINITÀ AL GIORNO

I giorni della settimana hanno una storia antica e passano attraverso i culti degli dei, che nei millenni hanno caratterizzato la vita degli uomini. Se i Caldei li battezzarono seguendo il passaggio dei pianeti, i Greci preferirono dedicarli ai loro dei, come fecero i Romani. Anche i Vichinghi seguirono questa strada, lasciata poi in eredità agli inglesi che ancora oggi mantengono questa tradizione.

LUNEDÌ è per noi il giorno della Luna; per gli inglesi… anche. Monday, infatti, rimanda a Mani che nella mitologia norrena è l'uomo che guida il carro che porta la luna attraverso il cielo. Figlio del gigante Mundifari, è il fratello di Sol. Quando i due bimbi nacquero, Mundifari ne fu così orgoglioso che gli dei decisero di punirlo e misero i due ragazzi alla guida dei carri che portano la luna e il sole attraverso il cielo. Mani, durante la sua corsa, illumina con i suoi occhi brillanti la strada dei cacciatori. Inseguito dal lupo Hati, ogni volta che si avvicina troppo provoca un'eclissi lunare. Quando, nel Ragnarok, Hati catturerà Mani e lo divorerà, la notte sarà solo buia.

MARTEDÌ per noi è il giorno di Marte, il dio della Guerra; per gli inglesi, Tuesday, è il giorno di Tyr. Figlio di Odino, è un antico dio norreno riconducibile alla guerra e legato al mito di Fenrir, il lupo infernale, figlio di Loki e della gigantessa Angrboða. Animale terribile, terrorizza gli Aesir che decidono di legarlo ma lui spezza ogni catena. Alla fine viene legato con l'imbroglio e Tyr accetta di mettere il suo braccio tra le fauci della bestia in pegno di buone intenzioni. Fenrir si accorge però di essere stato legato e divora quindi il braccio di Tyr. Il lupo resterà incatenato fino al Ragnarok quando, liberato, guiderà le creature del Caos contro gli dei nella battaglia finale.

MERCOLEDÌ è il giorno di Mercurio mentre per gli inglesi, Wednesday, Woden's day, è il giorno di Odino, padre di tutti gli dei.

È il dio della guerra e della morte ma anche della poesia e della saggezza. Conosce i segreti delle rune e possiede una lancia che non manca mai il bersaglio. Due corvi, Huginn e Muninn, pensiero e memoria, volano tutto il giorno attraverso il mondo per tornare a sera a sussurrargli quanto hanno visto. Quando non si muove a piedi travestito da pellegrino cavalca Sleipnir, il suo possente destriero a otto zampe. Odino nel Ragnarok sarà ucciso da Fenrir.

GIOVEDÌ, il giorno di Giove, per gli inglesi, Thursday, è legato a Thor (Thor's day), il dio degli uomini comuni che, spesso, si schiera con loro contro gli altri dei. Forte e possente, è il dio del tuono, del fulmine e della tempesta e possiede un martello che lui solo è capace di sollevare. Thor è nemico giurato degli Jötnar, i mitici giganti. Nel Ragnarok ucciderà, ma sarà a sua volta ucciso, da Miðgarðsormr, la serpe di Miðgarðr. Questa creatura, rappresentazione del male assoluto, durante il Ragnarok, con il suo fiato mefitico, tenterà di avvelenare la Terra. Thor riuscirà a ucciderlo, ma dopo aver respirato il fiato del serpente, non riuscirà a fare che nove passi e cadrà a terra morto.

VENERDÌ, il giorno di Venere, per gli inglesi Friday, è dedicato a Frigg, la signora degli dei. Moglie di Odino, è chiaroveggente e dea del matrimonio, della famiglia e della arti domestiche. È anche la dea dell'amore. Probabilmente si sovrappone alla dea Freyja, riprendendone diverse caratteristiche (Frigg è prima tra le dee della stirpe Aesir, mentre Freyja è prima tra le dee della stirpe Vanir). Oltre a Odino è l'unica a potersi sedere sul trono e guardare l'universo esterno. Si muove su un carro trainato da due gatti e guida la caccia selvaggia accanto a Odino.

SABATO, per noi, deriva dall'ebraico Shabbath mentre per gli inglesi, Saturday, rimane legato al romano Saturni dies: il giorno di Saturno. Secondo alcuni studiosi, potrebbe richiamarsi invece a Sataere, una divinità teutonica dedita ad astuti inganni, che potrebbe rimandare al norreno Loki, dio ambiguo, malvagio, dio dell'astuzia e dell'inganno.

Ha generato Fenrir, la serpe di Miðgarðr, e Hel, la dea della morte che quando fece la sua comparsa nel mondo portò con sé la malattia.

DOMENICA è considerata, dal 3 novembre 383 (editto di Tessalonica con il quale Teodosio fece del cristianesimo la religione di Stato), giornata del Signore. Fino a quella data, la domenica era, invece, il dies solis, "giorno del Sole" in onore del Sol Invictus. Per gli inglesi, Sunday è ancora il giorno del sole e secondo la mitologia norrena celebra Sol, auriga del carro del sole, sorella di Muni. Il carro di Sól attraversa il cielo, trainato da due cavalli, Árvakr e Alsviðr. Durante il Ragnarok, Sol sarà raggiunta dal lupo Skoll e divorata e la notte regnerà.

UN'ORDA DISCIPLINATA
Il segreto delle vittorie dei Vichinghi non stava solo nella loro forza e nella loro decisione ma anche in una precisa stategia di combattimento , che si basava sulla grande coesione e sulla fratellanza dell'intero gruppo.

attaccato, resistette eroicamente fino all'878. In quell'anno, Guthrum sferrò un durissimo attacco invernale che colse di sorpresa i sassoni occidentali. Alfredo, dopo essere stato costretto alla fuga, mise insieme un piccolo contingente che settimana dopo settimana si ingrossò di uomini provenienti dal Somerset, dal Wiltshire, dall'Hampshire. Respinse valorosamente un attacco vichingo partito dal Galles meridionale, probabilmente capeggiato da Ubbi, e attaccò i danesi ad Eddington, sconfiggendoli e costringendoli al ripiegamento a Chippenham. Alfredo e Guthrum (che per l'occasione accettò pure il battesimo) vennero a patti e il Wessex restò inglese. I danesi però conquistarono le contee del Northampton, dell'Hungtington, di Cambridge, di Bedford, insieme con il Norfolk, il Suffolk, l'Essex. La stessa Londra divenne danese. Questa estesa porzione dell'Inghilterra orientale costituì la prima parte del futuro Danelaw, il dominio inglese dei Vichinghi d'oltremare, un dominio ben distinguibile dal resto del territorio inglese per razza, costumi, linguaggio.

Le forze vichinghe si dividevano in tre gruppi, uno centrale e due ali. Dopo una prima schermaglia verbale, iniziava lo scontro.

L'Inghilterra dell'879 dovette confrontarsi con questa nuova realtà, Alfredo e i suoi successori poterono semplicemente cercare di contenerla, ridurla, subirla in attesa di un momento migliore per rovesciarla. Con tenacia, nell'886 Alfredo riuscì almeno a strappare Londra ai danesi, diventando di fatto non più solamente re del Wessex ma re di tutti gli inglesi. Cominciò una guerra simile a una partita di scacchi, in cui all'iniziativa continua e piuttosto libera dei danesi seguiva quella dell'esercito di

Alfredo (riorganizzato intelligentemente dal re grazie a un sistema basato sulla divisione dei coscritti in due gruppi, uno sempre a casa a occuparsi delle attività quotidiane, e l'altro sempre in servizio attivo). Alfredo, dopo l'890, aveva anche ristabilito una rete ben organizzata di fortezze e capisaldi in grado di proteggere ogni punto del regno. Quando la popolazione di un distretto veniva attaccata dall'esercito danese, trovava rifugio nel punto difensivo di un distretto vicino, ricambiando la protezione e l'ospitalità con la manutenzione del presidio ospitante.

Il meccanismo funzionò e i danesi si convinsero, pur continuando una strategia offensiva, di non essere in grado di vincere. Alfredo, incassava, limitava i danni con una serie di contromosse rapide e ben congegniate.

Era un grande stratega: nell'893 costrinse i danesi del Chester a ripiegare in Galles grazie alla distruzione di tutto il frumento e il bestiame della zona; nell'895 sul Lea, venti miglia a nord di Londra, costrinse gli avversari alla resa bloccando il fiume con due forti in modo che le navi nemiche vi restassero imprigionate; nell'896 ebbe l'idea di lanciare nove navi all'inseguimento di sei imbarcazioni vichinghe che stavano saccheggiando le coste del Devon e l'isola di Wight, i danesi non si aspettavano una mossa del genere, articolata in due fasi distinte, e capitolarono.

VERSO L'IRLANDA
Questo dipinto di Christian Vigilius Blache (1838 -1920), pittore danese di marine, mostra con chiarezza l'assetto e il carico dei drakkar durante una navigazione nel Mare del Nord.

ARRIVANO I PIRATI
Questo dipinto di epoca Vittoriana mostra l'arrivo degli scandinavi come è stato narrato dalla *Cronaca Anglossasone*.

Alfredo morì nell'899. Fu uno dei più grandi condottieri d'Inghilterra, il più forte oppositore che i Vichinghi avessero mai incontrato in Europa, l'uomo che permise all'Inghilterra di non essere travolta e completamente conquistata dai Norreni. I successori di Alfredo, a partire da Edoardo il Vecchio, continuarono a percorrere la strada inaugurata dal loro predecessore e aumentarono progressivamente la pressione sui danesi e sul Danelaw.

Nel 910 il grosso contingente norreno penetrò fino allo Staffordshire dove subì una pesante sconfitta a opera degli eserciti del Wessex e della Mercia. L'Inghilterra si era ricompattata sotto le insegne di Edoardo, il quale poteva ormai contare su una solida base di potere garantitagli dai reggenti locali (tra i quali sua sorella Ethelflaed, "signora della Mercia", figlia di Alfredo, abile e giurata nemica dei danesi).

Nel 916, il re e sua sorella avevano aumentato a tal punto la linea di fortificazioni che ›

L'eredità normanna nella moda

La moda inglese del 1100 risente in gran parte degli influssi francesi e oltre alla lana cominciano a fare la loro comparsa il lino (per gli indumenti intimi) e la seta (usata solo dai ceti più abbienti).
Nel pannello in alto vengono mostrati nell'ordine (1/2/3) un mandriano, un uomo di rango e un pellegrino. A seguire (4/8) diversi abbigliamenti per la truppa, fanti, arcieri e balestrieri. Chiudono la serie (9/10), un gentiluomo e una dama.
Nel pannello inferiore, in primo piano, è ritratto il re Riccardo Cuor di Leone circondato dai suoi cavalieri. Accanto, invece, viene mostrato l'abbigliamento della regina e delle sue dame di compagnia.

VESTIVANO ALLA NORMANNA
Questa tavola, la numero 33 di oltre 100, è stata pubblicata nel volume *Costumes of Alla Nation* da Albert Kretschmer, pittore e costumista del Royal Court Theatre di Berlino. Le tavole, pubblicate a Londra nel 1882, mostrano la moda di derivazione normanna in voga in Inghilterra dal 1100 al 1200.

correva lungo il confine con il Danelaw che i Vichinghi non furono più in grado di continuare le offensive. La linea di fortificazioni era doppia e ben dieci costruzioni erano opera di Ethelflaed. Dietro a queste sorgevano quelle di Edoardo. Era un sistema difensivo praticamente inespugnabile.

Gli attacchi danesi su Towcester, Bedford, Wigingamere e Maldon - come di consueto violenti ma privi di strategia, isolati, senza un coordinamento unitario - furono clamorosi insuccessi. Nell'estate del 918, gli inglesi sferrarono un attacco al cuore del Danelaw di Mercia. Edoardo trionfò e la popolazione danese ne riconobbe l'autorità. Il dominio politico inglese fu completato da Edmondo, successore di Edoardo, nel 942.

La *Cronaca Anglosassone* ne celebrò l'impresa: «*In quest'anno re Edmondo, signore degli inglesi, protettore dei suoi congiunti e beneamato facitore di imprese, conquistò la Mercia sino al confine del Dore ed al Whitwell Gap ed all'Humber, ampia, oceanica corrente, ed i Five Boroughs, Leicester e Lincoln, Nottingham e Stamford e Derby. Per un lungo e duro volgere di tempi, i danesi erano forzatamente assoggettati alla schiavitù pagana, finchè il re Edmondo, figlio di Edoardo, protettore dei guerrieri, nuovamente li riscattò col suo valore*».

LA RICONQUISTA NORRENA DELL'INGHILTERRA

Intorno all'anno 1000 riprende vigore la pirateria norrena proveniente dalla Danimarca e, con essa, anche i pagamenti inglesi per limitarla. La gloria della dinastia di Alfredo è ormai sbiadita e deboli governanti preferiscono scendere a patti con i Vichinghi capeggiati da Olaf Tryggvason e re Svein Barbaforcuta piuttosto che radunare eserciti. Dal 994 al 1012 i danegeld inglesi diventano impressionanti e, paradossalmente, finiscono proprio per finanziare l'esercito vichingo che si sta organizzando per riconquistare l'Inghilterra.

La conquista avviene per mano di re Svein nel 1013: Londra torna vichinga.

Dopo un successivo rovesciamento di forze, il figlio di Svein, Canuto il Grande, per riprendersi l'Inghilterra muove nel 1015 un esercito di 10.000 danesi (con l'appoggio di ulteriori forze norvegesi, alleatisi ai danesi per l'occasione). Vince la guerra e diventa re d'Inghilterra. Sarà un buon sovrano, capace di riformare la struttura del regno e di ben amministrare.

Alla morte di Canuto (1035), la successione è anglosassone. Così, oltre 15.000 Vichinghi norvegesi capeggiati da re Harald III attaccano l'Inghilterra per riconquistarla.

Dopo iniziali vittorie, il 25 settembre 1066

L'INIZIO DELLA FINE
Accanto, la battaglia di Stamford Bridge. Qui sotto, invece, la statua dedica ad Alfredo il Grande a Winchester. Per molto tempo questa città venne identificata con la mitica Camelot di Artù.

l'esercito norvegese viene sconfitto nella celebre battaglia di Stamford Bridge - nei pressi di York - ritenuta la fine dell'era vichinga in Inghilterra. Re Aroldo II Godwinsson d'Inghilterra si scontra con l'esercito di Harald prendendolo di sorpresa, disarmato e impreparato, dopo una marcia leggendaria, a tappe forzate, dalla parte meridionale del regno. Secondo la cronaca anglosassone, Il ponte sullo Stamford (da cui prendeva il nome il villaggio) venne immediatamente occupato da un guerriero norvegese di enorme statura, armato di ascia, senza armatura, che combatteva in modo furioso e che terrorizzò l'esercito inglese.

Egli riuscì a tenere il ponte per circa un'ora, buttando di sotto tutti quelli che cercavano di passare, fino a che gli inglesi non riuscirono a ucciderlo posizionando una barca sotto al ponte e trafiggendolo con una lancia.

Questo ritardo nell'ingaggiare battaglia diede ad Harald Hardråde sufficiente tempo per posizionare il suo esercito in formazione circolare su di un'altura, lasciando avvicinare gli inglesi che erano costretti a volgere le spalle al fiume. Dopo un'ostinata battaglia con ingenti perdite in entrambi gli schieramenti (ma soprattutto dalla parte dei semi-disarmati norvegesi), Harald Hardråde e Tostig del Wessex (fratello di Aroldo, ma alleato di Harald) furono uccisi. I rinforzi arrivati servirono solo ad allungare la battaglia, che infine si risolse a favore dell'esercito inglese, il cui re concesse una tregua ai sopravvissuti (guidati dal figlio di Harald Hardråde, Olaf) e li lasciò salpare dopo averli fatti giurare che non avrebbero mai più attaccato l'Inghilterra.

Questo successo non era comunque destinato a durare. Poco più di tre settimane dopo la battaglia, infatti, dopo aver condotto a tappe forzate il suo esercito dallo Yorkshire fino alla costa sud-orientale dell'Inghilterra, Harold II venne sconfitto e ucciso da un esercito normanno guidato da Guglielmo il Conquistatore nella battaglia di Hastings. Era il 14 ottobre 1066 e da allora ebbe così inizio la conquista normanna dell'Inghilterra. ❖

L'ARAZZO DI BAYEUX: IL PRIMO FUMETTO STORICO

Anche se è universalmente conosciuto come l'Arazzo di Bayeux, dal nome del luogo dove è stato conservato per centinaia di anni, non è un arazzoo nel vero senso del termine.

Questo lavoro, del quale non si conosce con certezza l'autore, è, infatti un insieme di 9 pezze di lino di misure variabili ricamate con fili di lana di 9 colori. La sua lunghezza totale è di circa 70 metri.

La prima parte del ricamo narra le disavventure di Harold, fratello di Edoardo il Confessore, e del suo naufragio sulle coste francesi avvenuto mentre si recava da Guglielmo il Bastardo.

Liberato, Harold combatte con Gugliemo contro Conan di Bretagna. Alla fine della campagna, il Duca nomina Harold cavaliere e questi, nell'abbazia di Bayeux, giura fedeltà a Guglielmo quale futuro Re di'Inghilterra.

Gugliemo, visto il tradimento di Harold, decide di scendere in guerra. L'arazzo ne racconta i preparativi (dalla costruzione delle navi, alla navigazione e allo sbarco), fornendo così molte informazioni sulla guerra dell'epoca.

La narrazzione prosegue con lo sbarco dei Normanni e con il racconto crudo e violento della battaglia di Hastings del 14 ottobre 1066. Si affrontano 7.000 Sassoni e altrettanti Normanni.

Dell'arazzo non si conosce con precisione nemmeno la data di realizzazione. L'unica certezza sta nella precisione con la quale viene narrata la conquista normanna dell'Inghilterra.

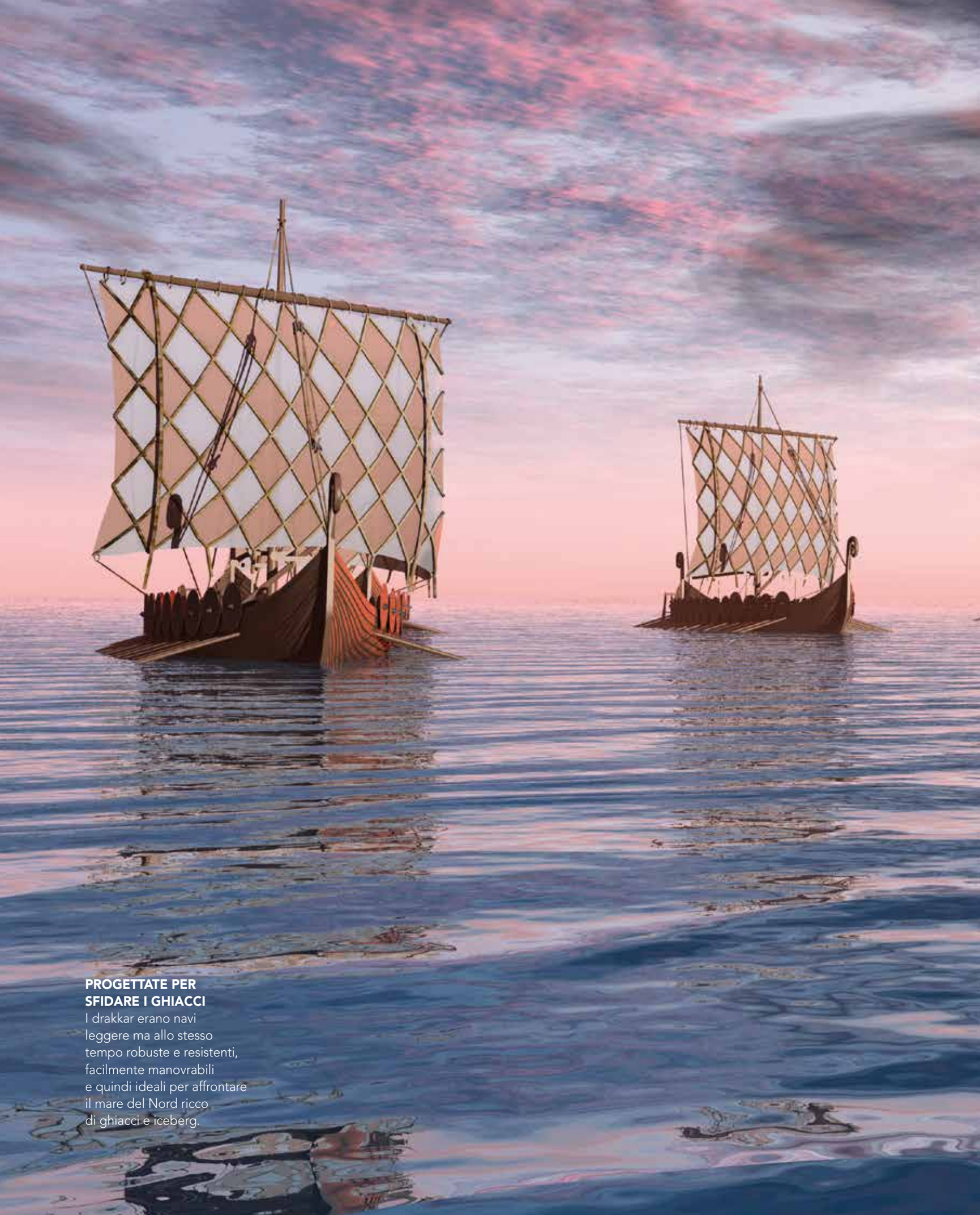
In questo racconto si possono vedere (tra uomini, animali, costruzioni e piante) ben 1.515 figure. Molte, per esempio quella di re Edoardo, sono riconoscibili e descritte da una didascalia in latino.

Durante il suo viaggio, la nave di Harold viene dirottata dalle correnti e l'inviato di re Edoardo viene catturato da Guy I di Ponthieu che per liberarlo chiede un riscatto a Guglielmo il Bastardo.

Tornato in Inghilterra, in tempo per ascoltare le ultime volontà del fratello, Harold è incoronato Re. In quel momento gli astrologi osservano il passaggio di una cometa (quella di Halley) e prevedono sventure per il regno di Harold.

Harold sceglie di arroccarsi su una collinetta prospicente la piana occupata dai Normanni. Questa scelta rende diffcile sia il tiro degli arcieri che le cariche di cavalleria. A lungo, la battaglia ha esito incerto.

Il racconto si chiude con la morte di Harold, rimasto solo in cima alla collina, circondato da un manipolo di cavalieri, colpito all'occhio da una freccia Normanna. Guglielmo vince la battaglia: da Bastardo diventa Conquisatore.



PROGETTATE PER SFIDARE I GHIACCI
I drakkar erano navi leggere ma allo stesso tempo robuste e resistenti, facilmente manovrabili e quindi ideali per affrontare il mare del Nord ricco di ghiacci e iceberg.

NAVIGATORI senza confini

La conoscenza di correnti e venti, la maestria nel navigare, la curiosità e il coraggio hanno permesso ai Vichinghi di tracciare rotte senza limiti

Inizialmente sembravano piccoli semi scuri che fluttuavano tra le onde lontane. Poi, staccandosi dalla lontana linea dell'orizzonte, assumevano grandezza e forma via via più minacciose. Infine, sotto costa, mostri marini ondeggiavano rabbiosi tra la schiuma bianca e il blu profondo.

Le navi vichinghe, istoriate con spaventose teste di drago, facevano paura. Il loro carico di uomini feroci e spade pesanti giustificava la disperazione di chi era prossimo a subire l'assalto. Di armi, queste veloci navi, erano stracolme: una recente scoperta archeologica a Salme, in Estonia, ha dimostrato che le prime incursioni vichinghe erano composte da molti guerrieri di rango elevato, dato che le navi scoperte contenevano più spade che uomini. I vascelli vichinghi non erano carichi di uomini male armati, portavano invece pochi guerrieri pieni di armi. In quanto alla decorazione dell'alta prora, comunemente realizzata con le fattezze della testa di un drago, il suo scopo era contemporaneamente quello di proteggere la nave e di intimorire il nemico.

Nulla assomigliava alle navi vichinghe. Rappresentarono un'innovazione tecnica seconda solo ai galeoni e ai bombardieri.

Secondo una leggenda islandese, quando una nave vichinga si avvicinava a una costa amica la testa andava momentaneamente rimossa per non dimostrare ostilità agli uomini e per non mancare di rispetto agli spiriti. I Vichinghi costruivano vari tipi di navi ma, in buona sostanza, la tecnica di costruzione e le caratteristiche tecniche (eccezion fatta per dimensioni, capacità e tipologia di carico) erano le stesse.

I DRAKKAR

Le navi per incursione e guerra venivano chiamate drakkar, quelle per lunghe distanze e buone per tutti gli usi (commerciali soprattutto) knarr. La lunghezza poteva variare dai 18 metri agli oltre 35. Venivano realizzate utilizzando quasi esclusivamente legno di quercia oppure di abete, partendo dalla costruzione della chiglia tramite la tecnica clinker (ogni asse veniva sovrapposta a quella precedente e le assi erano poi unite tra loro tramite una chiodatura).

La chiglia era possente ma la struttura portante e il rivestimento risultavano incredibilmente elastici: numerose erano le congiunzioni tramite semplici perni di legno e le varie

PRONTI A TUTTO
I drakkar, grazie all'uso della vela e dei remi erano in grado di affrontare ogni tipo di mare. Avendo la chiglia ridotta, potevano arrivare fin sotto costa.

IL DRAGO DI OSEBERG
Questa testa di drago ornava la nave ritrovata nella grande tomba di una fattoria a Tønsberg, in Norvegia. Data la sua fragilità, si pensa che la Nave di Oseberg sia stata costruita per un rito funebre.

parti erano tenute insieme da legature di radice d'abete rosso oppure da sottili strisce di pelle di balena. Il segreto delle navi norrene era questo: la geniale combinazione di robustezza ed elasticità.

Queste navi riuscivano a essere contemporaneamente fulminee navi corsare (veleggiando verso il nemico a oltre 10 nodi) e affidabili, instancabili navi per l'attraversamento di mari e oceani. Avevano un pescaggio straordinariamente basso (di rado oltre un metro) che le faceva navigare tranquillamente anche in acque basse, nei fiumi, e permetteva loro di attraccare anche senza porto, direttamente sulle spiagge (agevolando e rendendo incredibilmente veloce lo sbarco degli uomini, direttamente nel punto prefissato di attacco).

La nave vichinga si avvaleva dell'ausilio dei remi, un'idea geniale che rendeva possibile procedere all'occorrenza controvento proprio a forza di remi, rendendo l'imbarcazione praticamente immune dagli inseguimenti delle navi a vela dei paesi che depredava (oltre che manovrabile in bonaccia, in situazioni d'emergenza, in specchi d'acqua angusti come i fiordi).

L'albero era di pino, alto probabilmente poco più di 10 metri con una grande vela quadrata realizzata da strisce di robusto tessuto di lana rinforzato da una rete di corde. La nave era governata da un grosso timone, posto in maniera singolare su un fianco della nave, in prossimità della poppa.

Questa insolita posizione sembra che lo rendesse particolarmente efficace anche in caso di maltempo, manovrabile da un singolo uomo. La nave vichinga era dotata di una scialuppa, talvolta stivata a bordo, talvolta trainata. L'acqua veniva vuotata fuoribordo a braccia, col bugliolo. L'ancora era pesante, in ferro, fissata alla nave con una grossa corda.

Durante la notte, soprattutto quando il tempo era sfavorevole, la nave poteva essere ricoperta con tende affinché si trasformasse in un dormitorio. La nave vichinga era, a tutti gli effetti, una combinazione geniale di efficaci elementi nautici.

UN PRIMATO NAZIONALE
I drakkar, conosciuti anche come longship, fanno parte del patrimonio storico della Scandinavia. I Paesi nordici gli hanno dedicato monumenti, francobolli e molti musei.

COM'ERA LA NAVE VICHINGA?

IERI COME OGGI
Oltre ai tanti festival dedicati alla storia vichinga, molti appassionati si cimentano nella ricostruzione degli antichi drakkar, utilizzando le stesse tipologie costruttive dei Vichinghi. Dopo il varo, queste navi ripercorrono le rotte tracciate dai marinai norreni.

I Vichinghi hanno maturato una notevole esperienza costruttiva che ha permesso di progettare navi estremanete efficenti adatte agli scopi per le quali erano nate. Le dimensioni permettevano di utilizzarle sia per il tasporto militare che, al ritorno dalle scorrerie di stivare almeno 20 tonnellate di bottino.

La costruzione dello scafo simmetrica, con la poppa uguale alla prua, permetteva di manovrarle in una direzione o nella direzione opposta senza girarle.

La vela, adottata a partire dal VI secolo, ha consentito di dare a questi vascelli una velocità maggiore a tutte le altre navi mentre l'uso dei remi consentiva di manovrarla e muoverla anche in caso di bonaccia.

Per la costruzione di una singola nave venivano utilizzati, a seconda delle sue dimensioni, circa 20 alberi dal tronco di almeno 90 centrimetri di diametro che venivano tagliati in sottili assi poi rivettate l'una all'altra. Questa peculiarità permetteva alla nave di essere più leggera rispetto alle navi concorrenti e, per esempio, di essere trasportata con facilità anche sulla terraferma.

La leggerezza e la forma aereodinamica garantiva al drakkar un efffetto "aliscafo" che facendolo sollevare dall'acqua garantiva minor attrito e una maggiore velocità.

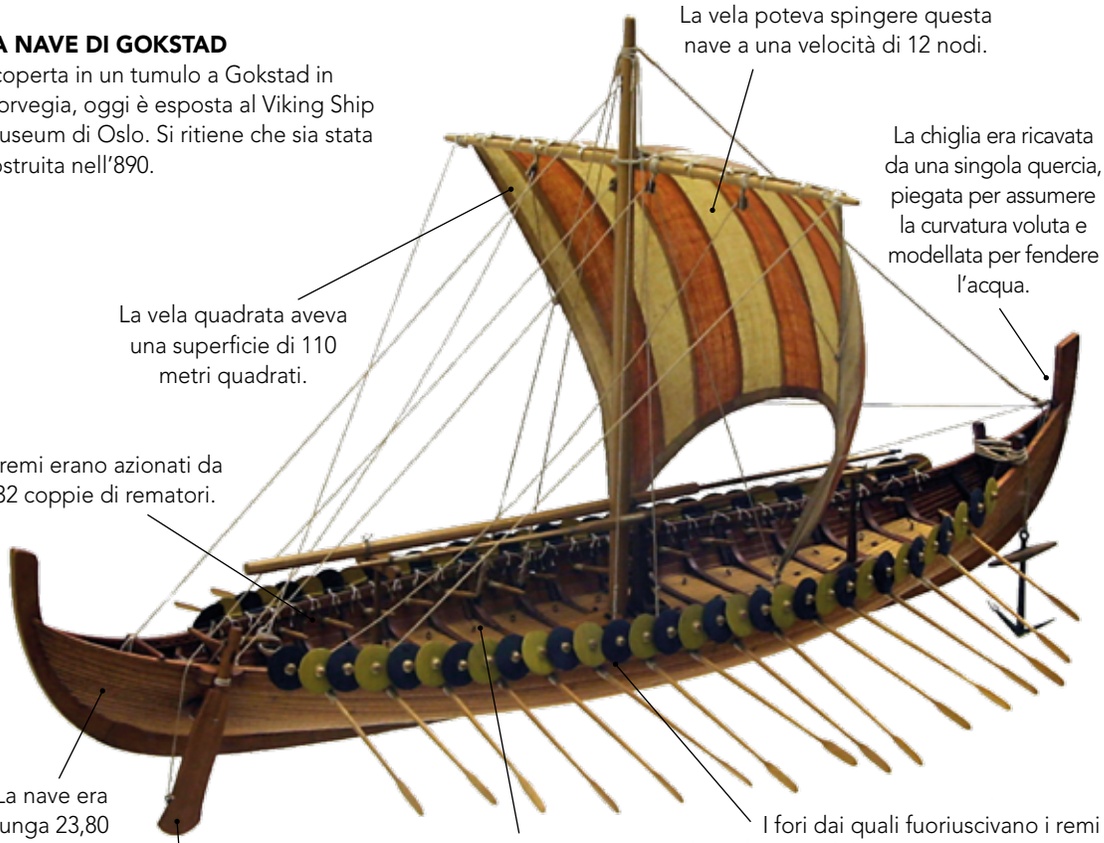
Per impermeabilizzare lo scafo venivano utilizzate pelli di animali incatramate fissate tra un'asse e l'altra. ❖

TUTTI IN COPERTA

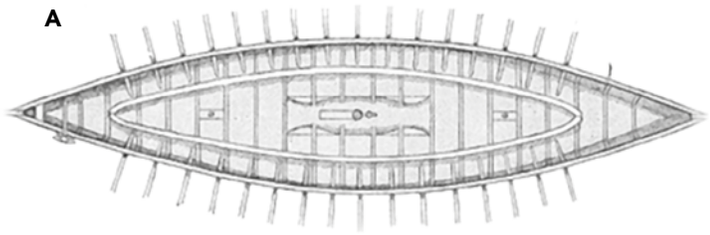
A- Lo schema della tolda, con il posizionamento delle 16 coppie di remi, in un drakkar di 22 metri.
B- In questo disegno di un drakkar di oltre 20 metri, si vede, al centro del ponte, sotto la vela, la tenda che lo trasformava in dormitorio per la notte.
C- Gli scudi esposti verso l'esterno servivano a decorare le nave o, forse, a indicare l'identità del capitano e l'origine dell'equipaggio. Allo stesso tempo, innalzando la murata, gli scudi avevano una funzione protettiva per i rematori.
D- Particolare del posizionamento del timone e della postazione del timoniere.
E- Un tipico knarr vichingo. Lungo 16 metri, era utilizzato per il trasporto delle merci.
F- Particolare della posizione dei remi e dei rematori.
G- Flotta di drakkar in navigazione con la vela quadrata spergata e decorata con il simbolo del clan.

LA NAVE DI GOKSTAD

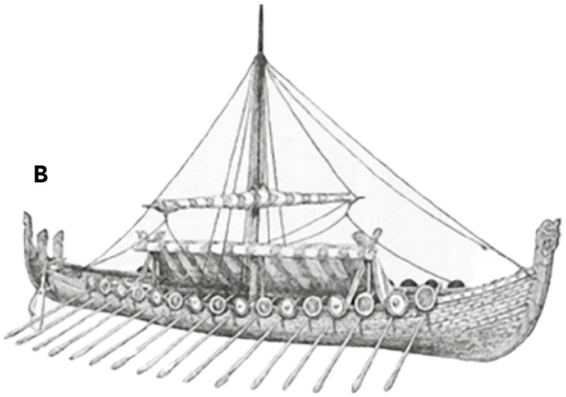
Scoperta in un tumulo a Gokstad in Norvegia, oggi è esposta al Viking Ship Museum di Oslo. Si ritiene che sia stata costruita nell'890.



A



B



C

D

E

F

G

Viking: la nave di Andersen

Nel 1893 il comandante Magnus Andersen fa vela attraverso l'Atlantico a bordo del Viking, una singolare nave. La traversata, infatti, viene compiuta con una copia esatta del vascello di Gokstad, la nave vichinga risalente all'895 circa e meglio conservata della storia. Questa nave è considerata un reperto archeologico fondamentale per la storia vichinga in quanto ha permesso di conoscere i segreti delle navi norrene.
La traversata, dalla porta dei fiordi norvegesi - Bergen - fino a Terranova, dura 28 giorni. Con questa avventura Andersen può constatare, innanzitutto, l'incredibile elasticità delle navi vichinghe: pur restando sicura, veloce e a tenuta d'acqua, la nave mostra un parapetto che devia rispetto alla linea mediana fino a quasi 15 cm! Secondo Magnus, poi, il timone laterale, che si rivela sorprendentemente comodo ed efficace durante l'intera traversata dell'Atlantico, è una delle prove più evidenti della genialità nelle costruzioni navali e dell'abilità di navigazione dei vichinghi.

LA NAVIGAZIONE NORRENA

Senza bussole e senza carte, in lungo e in largo per mari e oceani sconosciuti. I Vichinghi d'oltremare raggiunsero punti del pianeta neppure immaginati dagli altri uomini di mare del loro tempo. Approdarono sulle coste americane circa cinquecento anni prima di Cristoforo Colombo e degli altri grandissimi esploratori d'Europa! L'epopea dei norreni è l'epopea di incredibili navigatori, spinti da una temerarietà senza pari nella storia dell'umanità.

Una totale assenza di paura verso l'ignoto, di timore verso gli orizzonti inesplorati, permisero ai Vichinghi di varcare ogni confine materialmente, fisicamente possibile. Non si può davvero comprendere fino in fondo il successo delle esplorazioni vichinghe se non si tiene conto di questa temerarietà di sangue. Da un punto di vista tecnico, il Nord non aveva né bussola né carte.

Per veleggiare ripetutamente sulle rotte precedentemente scoperte, il vichingo doveva comunque avere delle indicazioni sicure per la navigazione. Nelle tratte più familiari o in quelle più battute, il marinaio norreno si affidava a punti di riferimento mostrando un'incredibile erudizione.

Cercava il più possibile una navigazione sotto costa, per avere punti di riferimento semplici, ma era capace di riconoscere la posizione osservando formazioni nuvolose, colore dell'acqua, fauna marina e uccelli, riverbero dei ghiacci, tipo di corrente, legname ed erba alla deriva, percezione del vento.

A questo, univa la conoscenza fondamentale

UNA BUSSOLA SOLARE
Nell'immagine a sinistra, una ricostruzione di quella che poteva essere la bussola vichinga. Basata sul disco di Uunartoq scoperto nel 1948 in Groenladia, questa bussola ha un errore massimo di 4 gradi. In pratica, l'ombra del perno centrale, proiettata sulla tavola, consentiva la determinazione della direzione (in quanto si allungava o si accorciava a seconda che ci si dirigesse a Nord o a Sud). Grazie alle pietre solari, queste bussole funzionavano anche con il cielo coperto e fino a 50 minuti dopo il tramonto.

LA PIETRA PER IL SOLE
Questo spato islandese, un romboedro di sfaldatura di calcite (carbonato di calcio), pemetteva di polarizzare la luce e capire la posizione del sole anche con il tempo nuvoloso.

del sole e delle stelle per stimare la propria posizione e l'utilizzo di una gomena per scandagliare il fondo dell'oceano. Per i lunghi viaggi, le epiche traversate atlantiche tra la Norvegia, le Far Oer, l'Islanda, la Groenlandia, l'America, era innanzitutto fondamentale riuscire a stabilire la latitudine (nei mari occidentali è molto più importante conoscere la latitudine rispetto alla longitudine).

I Norreni lo sapevano fare. Osservando il sole a mezzogiorno oppure la stella polare (anche se con metodi un po' grossolani come la misurazione di un'ombra gettata a mezzogiorno oppure la misurazione approssimativa dell'altezza della stella rispetto all'orizzonte), i Vichinghi risalivano alla latitudine.

Per questo scopo si aiutavano poi con una serie di tavole particolareggiate su cui era registrata l'altezza del sole a mezzodì in Islanda del nord, settimana per settimana.

Probabilmente, i marinai vichinghi avevano anche imparato a polarizzare la luce della calcite o spato d'Islanda (la pietra solare, il solarsteinn), una tecnica scoperta per caso e della quale non comprendevano minimamente il principio scientifico, che, tuttavia, permetteva loro di osservare il sole anche quando era nascosto alla vista.

Sempre nel campo delle ipotesi, ne sembra valida un'altra (avvalorata dalla scoperta archeologica a Siglufjord, insediamento orientale della Groenlandia, di un disco rotondo di legno segnato con tacche equidistanti risalente al 1200): i Vichinghi avevano messo a punto una sorta di quadrante direzionale, un quadrante di orientamento nordico, semplice ma efficace. In mancanza della bussola, il quadrante di legno munito di ben 32 tacche offriva un'accurata divisione dell'orizzonte (molto più dettagliata di un analogo strumento a 4 tacche corrispondenti a N - S - O - E oppure a 8 tacche comprendenti anche NO - NE - SO - SE). ❖

Le navi funerarie

Sul vascello di Gokstad sono state trovate tre scialuppe lunghe dai 6 metri circa ai 9. Molto probabilmente, però, le due imbarcazioni più grandi non sono scialuppe ma navi funerarie, arredi tombali.

Presso i vichinghi, infatti, vige l'usanza di seppellire nobili e ricchi all'interno di navi che li conducano senza pericolo nell'oltretomba. Solitamente queste navi vengono seppellite insieme al defunto, talvolta bruciate su enormi pire funerarie. Il cadavere viene deposto in una camera lignea, una specie di cabina ricavata nella pancia della nave.

Come ha dimostrato l'incredibile scoperta archeologica a Oseberg, nel fiordo di Oslo, queste navi erano cariche di oggetti. La nave di Oseberg, per esempio, contiene due corpi femminili, probabilmente una regina e la sua dama di compagnia morte nel 834 - ai servi tocca spesso l'ingrato compito di dover accompagnare il signore defunto come segno di rispetto e come sacrificio agli dei - e contiene un ricco corredo tra cui uno splendido carro per il successivo viaggio nell'aldilà, dei letti (la gente comune norrena dorme invece per terra), vari oggetti di legno.

Nel cuore d'EUROPA

Curiosi e desiderosi di sfidare il mondo, i vichinghi entrano con le loro navi nel Mediterraneo e raggiungono, colonizzandolo, l'Est europeo

SCONTRO TRA POPOLI
A partire dall'844, i Vichinghi cominciarono a scontrarsi con i califfati in Spagna. Si trovarono di fronte a eserciti preparati, non disorganizzati come in Francia.

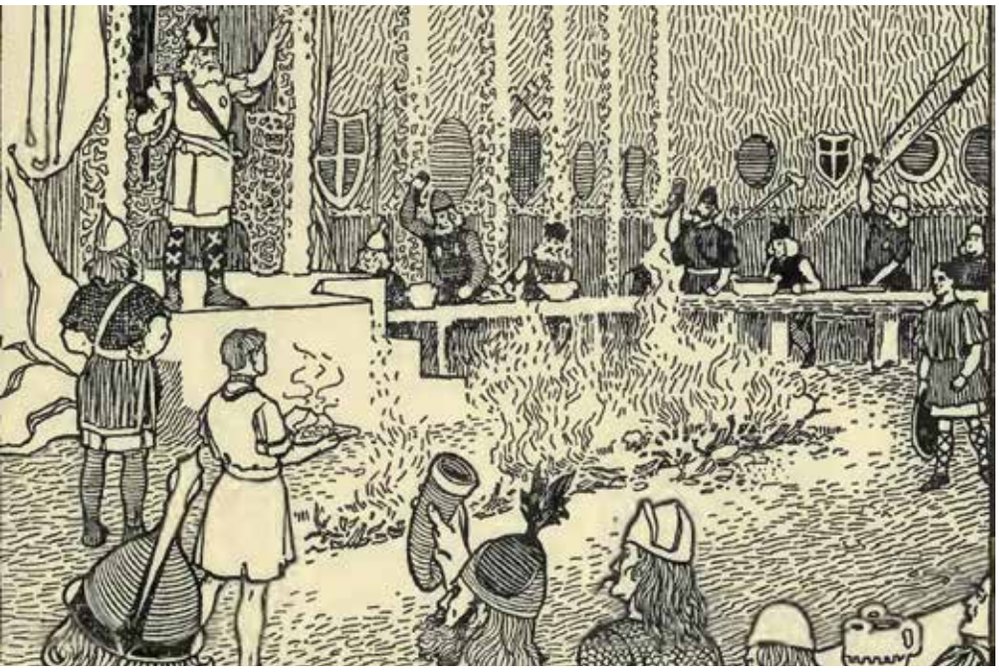
844. Siviglia, Spagna. Un giorno come tanti altri. Gli abitanti della città andalusa, ignari, stanno per vivere una settimana che non dimenticheranno. Lungo il Guadalquivir appaiono in lontananza navi che risalgono il fiume. Sono vascelli vichinghi. Gli andalusi non possono credere ai loro occhi. I norreni hanno costeggiato le sponde portoghesi e spagnole, razziando come di consueto, per poi gettarsi nel Guadalquivir, risalendone la corrente fino a Siviglia. Questa volta, l'ardimento rasenta completamente la follia, in un'impresa difficile anche solo da pensare.

La città viene assalita brutalmente per una settimana intera, cade in mano vichinga quasi completamente (eccezion fatta per la cittadella), ogni uomo viene infilzato dalle spade, le donne e i bambini fatti prigionieri per essere rivenduti come merce dopo essere stati ammassati nell'attuale Isla Menor, alla foce del fiume.

MERCANTI E GUERRIERI
In alto, il dipinto che Nikolaj Roerich (1874 - 1947), artista e diplomatico, ha dedicato ai viaggi dei Vichinghi in Russia. Sotto, il fuoco greco secondo un antico codice.

La presa di Siviglia fu un atto durissimo che il regno moresco di Abd al-Rahman II non digerì. I Mori, oltretutto, non erano certo i Franchi, popolo disorganizzato e in pieno declino. Nelle settimane seguenti reagirono, contrattaccarono, incendiarono diverse navi vichinghe con lanci di petrolio grezzo e fecero tanti di quei prigionieri che non bastarono le palme di Siviglia a ospitarli a penzoloni, attaccati per il collo.

Per un po' di tempo, i vichinghi non tornarono più in Spagna. Pochi anni dopo, tuttavia, poco prima dell'860, realizzarono una delle più spettacolari imprese del secolo, una crociera di ben quattro anni compiuta da 62 navi, capeggiate da Bjorn e Hastein, nel mezzo del Mediterraneo: Spagna, Nord Africa, Italia. Varcarono le porte del mare di mezzo, lo stretto di Gibilterra, razziando a lungo le coste nordafricane della regione del Cabo Tres Forcas e collezionando centinaia di prigionieri, molti dei quali di colore che furono ribattezzati



dai norreni "firm gorm" ("uomini blu").

Dopo aver saccheggiato le coste spagnole della Murcia, predarono le isole Baleari. Raggiunsero le coste meridionali di Francia, dove nessuno seppe opporsi alla loro forza. Per la consueta pausa invernale scelsero, come loro abitudine, un'isola della Camargue. Ripresero la crociera seguendo la Costa Azzurra e la Riviera Ligure: i vichinghi erano arrivati in Italia.

A questo punto, le tracce della storia si perdono, andando a confondersi con quelle del mito e della leggenda: di certo saccheggiarono Pisa e altre città dell'alta Toscana, dirigendosi verso Roma, la più celebre città del mondo. Le cronache però, saltano all'861, quando i vichinghi di Hastein erano già tornati a Gibilterra, dove pur sconfitti da una flotta moresca, raggiunsero la Navarra, si addentrarono nel paese e presero Pamplona. La sensazionale pirateria nel Mediterraneo finì come era cominciata, con le navi vichinghe superstiti (forse un terzo delle 62 imbarcazioni originarie) scomparire all'orizzonte. ›

I Vichinghi mettono a ferro e fuoco... Roma!

Hastein si riteneva il più grande condottiero vichingo della storia. Quando si trova al centro del Mediterraneo, inevitabilmente subisce l'attrazione della più importante città del mondo: Roma.

Muove le sue navi alla volta della Città Eterna per compiere un'impresa unica: il sacco vichingo di Roma. Inizia così la leggenda: raggiunte le coste, spaventato dalle grandi mura, decide di entrare in città con uno stratagemma... si finge morto e i suoi uomini chiedono il permesso di entrare in città per dare al capo una sepoltura cristiana.

Gli abitanti acconsentono e quando il feretro è in città, Hastein si alza dalla bara e guida l'orda vichinga in un'orgia di sangue per le vie e per le piazze. Esultante e tronfio per la riuscita del suo stratagemma dopo qualche ora si accorge però che quella città non è Roma ma Luni. Questa città, fondata dai Romani nel 177 a.C, dopo aver sconfitto gli Apuani, è ben presto divenuta un importante porto per il commercio nel mar Ligure. Nonostante la sua importanza, era il più importante centro della Lunigiana, e la sua ricchezza. Luni non era Roma.

In preda alla rabbia più cieca, Hastein, ordina così di dare alle fiamme tutto l'abitato, di massacrare ogni abitante maschio e di fare prigioniere tutte le donne.

TRADIZIONI ANTICHE
La conquista vichinga delle steppe non modificò i costumi degli uomini del nord. Lo testimonia anche questo dipinto di HeinrichSemiradzki (1845-1902) intitolato: *La nave funeraria del capo vichingo (Variago) Igor il Vecchio nel Rus' di Kiev.*

I GUERRIERI MERCANTI SVEDESI

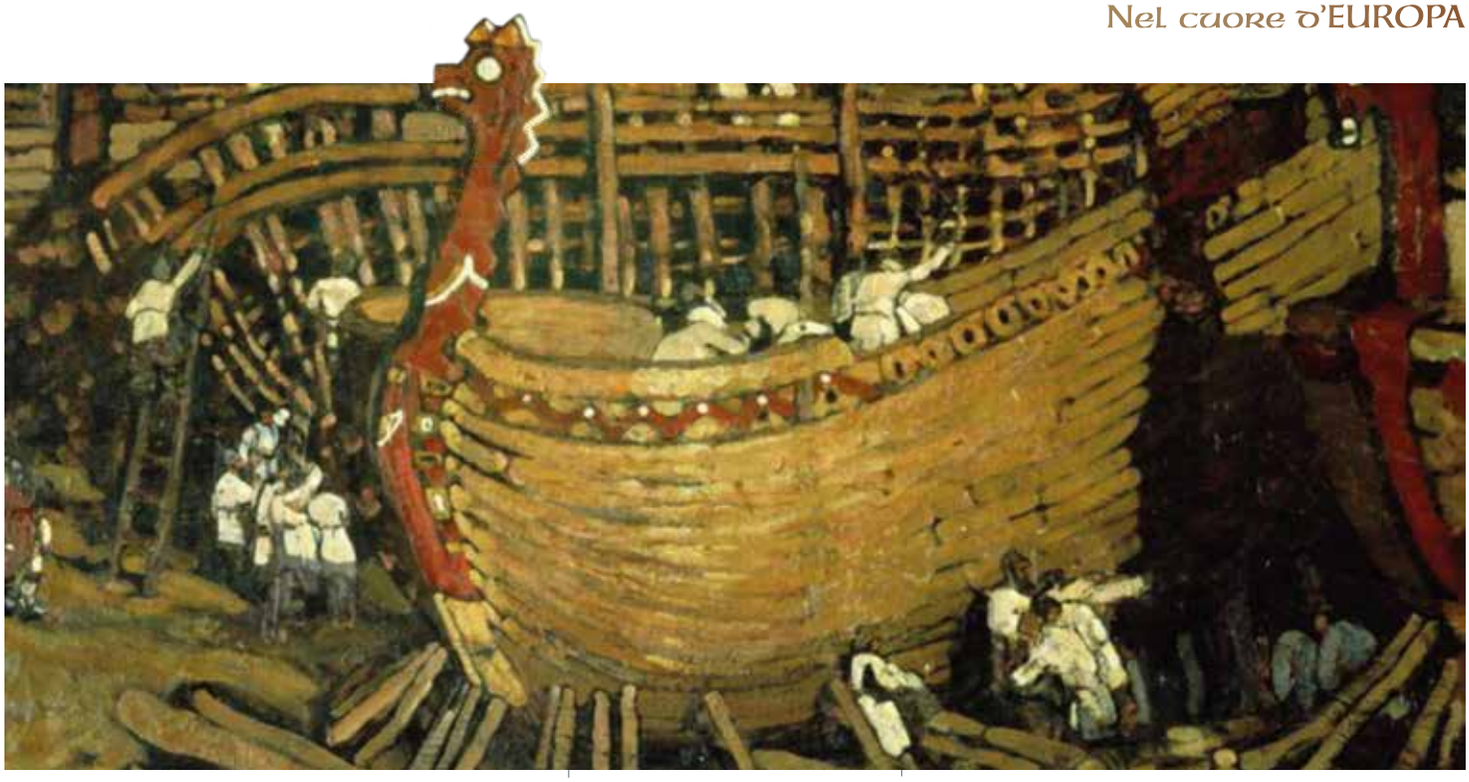
Mentre le flotte norvegesi e danesi seminavano morte e distruzione per i mari, i vichinghi svedesi si spingevano a sud e ad est, naturale rotta per le popolazioni che abitavano la vasta regione incentrata sull'Upland. «*Non ho mai visto fisici più perfetti dei loro. Ogni uomo porta una spada, un'ascia e un pugnale*», scrisse il diplomatico arabo del X secolo Ahmad Ibn Fadlan.

I vichinghi svedesi seguivano i corsi d'acqua della Russia occidentale che confluiscono nel grande Volga e trasportavano schiavi e mercanzie fino al Mar Nero e a Costantinopoli - capitale dell'impero bizantino - città che all'epoca contava più di 800.000 abitanti. Alcuni si spinsero più lontano, c'è chi dice fino all'Iran. Lungo i fiumi e sulle sponde del mar Caspio, i Vichinghi cedevano la propria merce ai mercanti musulmani, in cambio di altra merce, specialmente seta, olio, e vino ma, soprattutto, ricevevano monete d'argento (da sempre fondamentale ricchezza per tutto il mondo vichingo).

Il viaggio di Fadlan è alla base del romanzo di Michael Crichton divenuto poi un film: *Il 13° guerriero* con Antonio Banderas nella parte di Fadlan.

I Norreni portavano, anche carichi di prigionieri, pellicce, pelli, grasso di foca, legname, avorio di tricheco e ambra. Tutte materie di cui è ricca la regione del mar Baltico.

L'*Antica Cronaca Russa*, seppur con toni piuttosto fantasiosi, riporta che i vichinghi svedesi, chiamati dai popoli slavi Vareghi e Rus, fondarono addirittura città come Novgorod e Kiev: «*Nell'852, anno dell'ascesa al trono dell'Imperatore Michele, la terra dei Rus ebbe per la prima volta questo nome. I Vareghi, venuti di là dal mare, imposero un tributo ai Ciudi, agli Slavi, ai Meria, ai Ves e ai Crivici. Nell'860-862, i tributari dei Vareghi respinsero*



Una questione di nomi

Vareghi o rus? L'origine di questi nomi, utilizzati inizialmente dalle tribù slave dei fiumi del nord per identificare i conquistatori svedesi, non è considerata dagli studiosi in maniera univoca. In linea di massima, però, si fa derivare il termine "rus" dal nome finnico dato agli svedesi "Ruotsi", derivante a sua volta dall'antico norreno "Rodr" ("remare", "percorrere a remi").

In pratica, il termine è usato inizialmente dai finnici per chiamare gli svedesi della zona costiera dell'Uppland. "Vareghi" potrebbe derivare dall'antico norreno "vararing" ("uomini che hanno dato la parola").

La parola russa "varyag" indica un venditore ambulante: potrebbe discendere a sua volta dai vareghi, che sono appunto i guerrieri mercanti del nord.

LA GUARDIA VARIAGA
Nel 989, l'imperatore bizantino Basilio II costituì una guardia scelta, formata da 6.000 Variaghi, per difendere il suo trono. La Guardia venne sciolta nel 1204 dopo la caduta di Costantinopoli.

questi ultimi oltre il mare, e rifiutando loro ogni ulteriore tributo, presero a governarsi da soli. Fra di loro non vigeva legge alcuna e le tribù assalivano le tribù. Allora si dissero: "cerchiamoci un principe che ci possa governare e giudicare secondo la Legge».

Perciò si recarono oltre il mare dai Vareghi Rus: questi particolari Vareghi erano conosciuti con il nome di Rus, perché così erano chiamati.

Allora i Ciudi, gli Slavi, i Ves e i Crivici dissero al popolo dei Rus: «*la nostra terra è grande e ricca, ma non vi è ordine. Venite a governare e regnate su di noi". A causa dei Vareghi, il territorio di Novgorod fu conosciuto come la terra dei Rus. Gli attuali abitanti di Novgorod discendono dalla razza varega, mentre prima erano slavi*». Probabilmente, i rus, inizialmente vichinghi svedesi chiamati in questo modo dagli slavi (dal cui appellativo derivò poi il nome stesso di "Russia"), finirono per diventare un popolo multietnico al cui sangue norreno si aggiunsero apporti finnici e slavi.

Partendo dal loro centro di potere (Novgorod prima e Kiev poi), i rus si dedicarono principalmente al commercio pacifico con il mondo arabo e con i bizantini influenzando però tutta la regione del Volga e del Dnepr e insediandosi tra le tribù locali (dall'attuale Ucraina alla Russia fino a Mosca, passando per la Bielorussia). ❖

FILM DA NON PERDERE

La cinematografia vichinga inizia nel 1908 con il film statunitense *The Viking's Daughter: The Story of the Ancient Norsemen*, seguito di lì a poco da altre due pellicole.

THE VIKING
Questo film del 1928 è diretto da Roy William Neill, sceneggiatore, produttore e regista irlandese naturalizzo americano, famoso per la serie di film su Sherlock Holmes, con Basil Rathbone e Nigel Bruce.

GLI INVASORI
Produzione italiana del 1961, è diretta da Mario Bava. Le scenografie sono di Giorgio Giovannini e tra gli interpreti spiccano le gemelle Kessler.

ALFRED THE GREAT
Diretto da Clive Donner nel 1969, offre una buona ricostruzione storica della vicenda di Alfredo. Costato 6 milioni di dollari, ne ha incassati 197.

THE NORSEMAN
Diretto da Charles Pierce, regista e sceneggiatore, nel 1978. Interpretato da Lee Major (protagonista della serie tv *L'uomo da sei milioni di dollari*) e da Mel Ferrer, racconta l'arrivo dei Vichinghi in America e lo scontro con i pellerossa.

PATHFINDER
Diretto da Marcus Nispel (regista di *Venerdi 13* e della rivisitazione di *Conan*), nel 2007. Ispirato al film norvegese *L'arciere di Ghiaccio* del 1987. La particolarità di questa pellicola sta nel fatto che i Vichinghi parlino in antico norreno.

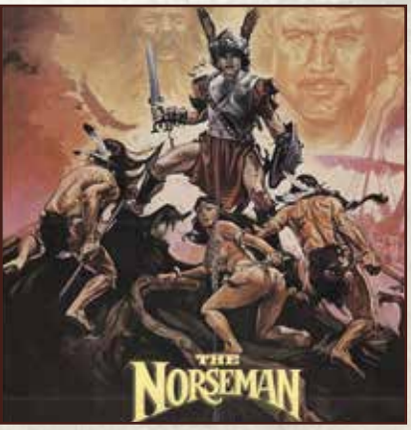
OUTLANDER
Diretto, nel 2008, da Howard McCain e interpretato da James Caviezel, racconta dell'arrivo tra i fiordi di una astronave aliena dalla quale fugge una sorta di drago (poi sconfitto dall'alleanza tra il cacciatore alieno e i Vichinghi).

THE VIKINGS
Realizzato nel 1958 da Richard Fleisher (regista anche di *Conan il distruttore* e *Yado*) è interpretato da Kirk Douglas, Tony Curtis, Ernest Borgnine e Janet Leigh.

TALES OF THE VIKINGS
È la prima serie tv dedicata ai Norreni. Messa in onda nel 1960 (39 puntate di 30 minuti ciascuna), è stata prodotta da Kirk Douglas usando i materiali e i costumi del suo precedente film.

THE LONGS SHIP
Tratto dalla saga omonima dello scrittore svedese Frans Gunnar Bengtsson, è il primo film a narrare (nel 1964) l'incontro tra i Vichinghi e i Mori.

ERICK IL VICHINGO
Pellicola italiana del 1965, è diretta da Mario Caiano (considerato uno dei precursori del western all'italiana). Tra gli interpreti, Giuliano Gemma ed Eleonora Bianchi, star dei peplum italiani.



IL 13° GUERRIERO
Tratto dal romanzo di Michael Crichton (*Mangiatori di Morte*), è diretto da John McTiernan (*Predator, Trappola di cristallo, Caccia a Ottobre Rosso, Last Action Hero*) nel 1999. Il protagonista è Antonio Banderas.

NORTHMEN (I VICHINGHI)
Film d'azione, avventuroso ed epico, del 2014. Racconta le avventure di un gruppo di Vichinghi banditi dalla loro terra. Un naufragio (sulle coste della Scozia) li costringe, però, a una vera odissea per la sopravvivenza.

La terra della NEVE

Battezzata Snæland dal primo Vichingo che sbarca sulle sue coste, l'Islanda diventa presto una delle più importanti terre vichinghe

LANDNÁMSÖLD
L'epoca della colonizzazione, in isladese Landnámsöld, iniziò nell'874 e si concluse nel 930, quando gran parte dell'isola era ormai stata stata conquistata.

LA FONDAZIONE DI UN REGNO
Nel dipinto in basso del pittore danese Peter Raadsig (1806-1882) del 1850, è rappresentato l'arrivo di Ingolf nel luogo dove oggi sorge Reykiavik. Il dipinto mostra gli schiavi dell'eploratore piantare i pilastri che delimitano la sua proprietà, mentre dalla nave vengono scaricate delle casse. Il fatto che Ingolf sia accompagnato da donne e bambini ne evidenzia la natura di colonizzatore e non di saccheggiatore.

Tempeste di pioggia gelata, venti oceanici, nebbie, caligini, fiordi rocciosi, correnti pericolose tra canali di marea: flagellate dalla natura più cruda e isolate dal resto del mondo (200 miglia al largo delle Shetland e quasi 250 chilometri lontane dalle coste d'Islanda), le isole Faer Oer erano terra di nessuno. Fino al giorno in cui, della loro esistenza, giunse voce ai norreni.

Qualche religioso in cerca di assoluta solitudine si era già mosso verso queste sperdute isole nordiche, e i norvegesi prestarono orecchio a voci che circolavano nei porti irlandesi, nelle isole Orcadi, nelle Shetland.

I vichinghi iniziarono così i consueti viaggi di esplorazione: il primo contatto norreno, un misto di pirateria e studio del territorio, interessò le Faer Oer (o Faeryjar, Isole delle Pecore) poco dopo l'850. Gli uomini del nord, guidati da Grim Kamban (capo spedizione, adorato dalle successive comunità di coloni norvegesi su queste isole con l'offerta di sacrifici), trovarono delle isole a loro congeniali: abituati all'ostilità della natura, ne apprezzarono subito la posizione (un porto avanzato, un punto di rifornimento e ripartenza verso orizzonti ancora inesplorati), i vasti prati verdi (ideali per i pascoli degli ovini), le acque ricche di pesci, le spiagge e bassifondi rossastri (perfetti per spingerci dentro le balene durante la caccia).

I norvegesi si insediarono, non prima di aver predato i poveri possedimenti dei pochi preti irlandesi che abitavano le Faer Oer da qualche decennio. Ci stabilirono un thing (la forma di assemblea governativa vichinga) e iniziarono. Verso l'870, i vichinghi si lanciarono in un'altra impresa...

Il mito della fondazione

Secondo la tradizione islandese del dodicesimo e tredicesimo secolo, la colonizzazione dell'Islanda avviene principalmente "fyrir ofriki Haralds konungs", a causa della tirannia del re norvegese Harald. L'Islanda nascerebbe da un esilio: Harald I Harfagre, più comunemente conosciuto come Bellachioma, sconfigge un esercito di nobili rivali nella battaglia di Hafrsfjord nell'872.

Come consuetudine vichinga, Harald si appropria di tutti i possedimenti delle famiglie nemiche, costringendo queste ultime a diventare fuggiasche, alla ricerca di una nuova terra da abitare.

Secondo studi storici più approfonditi, l'incidenza di Harald probabilmente non è così importante come sostenuto nelle saghe. Del resto, è verosimile che nei versi islandesi la vicenda sia mitizzata in modo da conferire una sorta di antico prestigio agli antenati fondatori delle colonie d'Islanda: l'esilio, seguente a una presunta, dura e giusta opposizione alla tirannia di un sovrano, dona un'aurea speciale ai suoi protagonisti.

SVERD I FJELL
Le Spade nella Montagna sono state realizzate nel 1983 dallo scultore norvegese Fritz Røed per ricordare la battaglia di Hafrsfjord. Le tre spade, alte 10 metri, sono infisse su una piccola isola, nei pressi del fiordo dove si svolse la battaglia, che portò all'unificazione della Norvegia in un unico regno.

AL CENTRO DEL MITO
La statua di Harald Fairhair, chiamato anche Harald capelli aggovigliati, si trova ad Haugesund in Norvegia. Secondo la leggenda, l'unificazione della Norvegia è dovuta al rifiuto diella principessa del regno confinante di sposare Harald fino al giorno in cui questi non fosse diventato re di tutta la Norvegia. Lui giurò di non tagliarsi barba e capelli e di non pettinarsi fino a quando non avesse conquistato tutta la Norvegia.

LA TERRA DI INGOLF

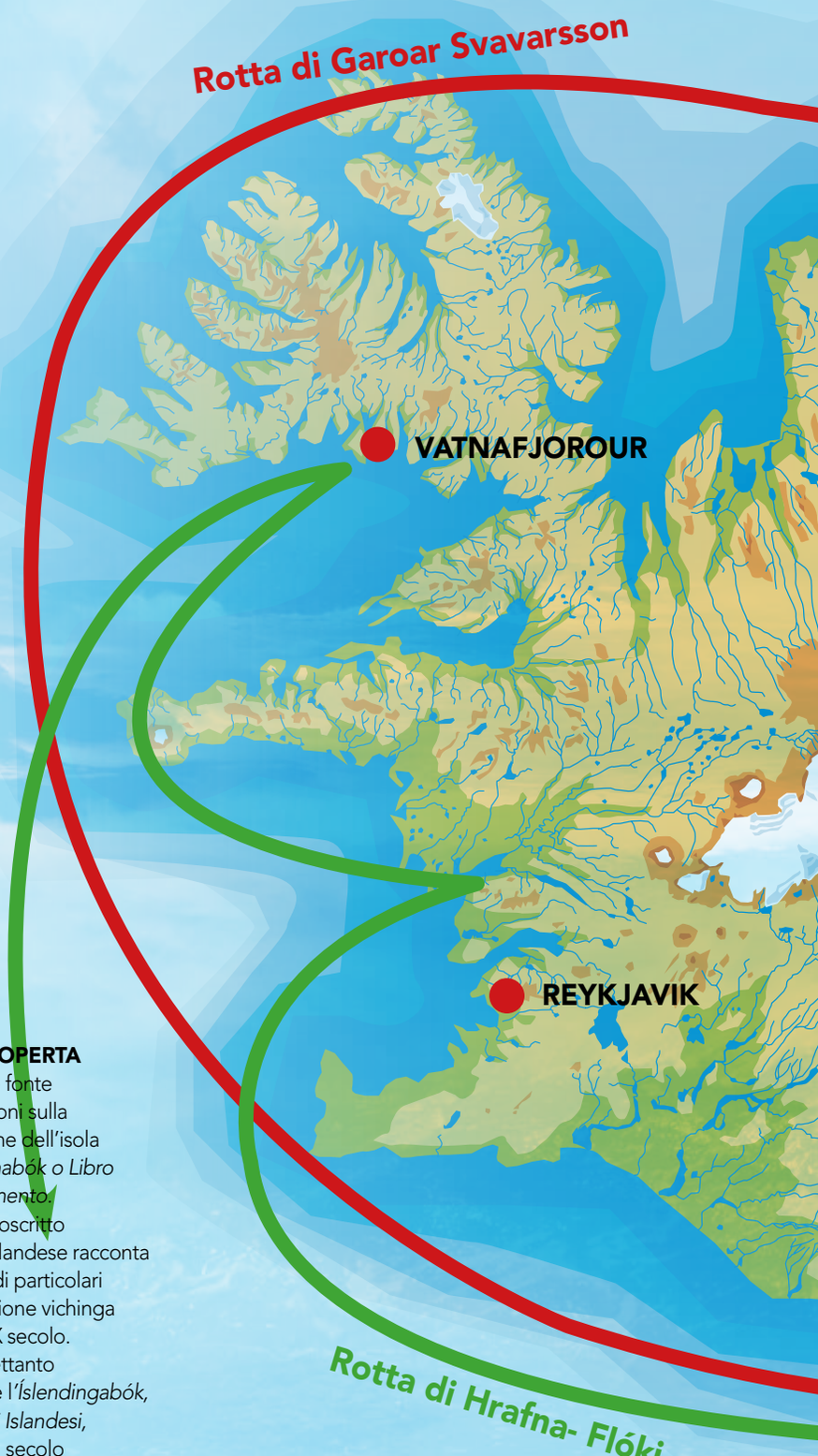
Come riportano le cronache dell'*Islendingabok* (il libro degli islandesi del 1122): «*un norvegese di nome Ingolf partì per primo alla volta dell'Islanda, quando Harald Bellachioma aveva sedici anni, e partì una seconda volta di lì a qualche anno. Si fermò a sud di Reykiavik. Il luogo è chiamato Ingolfshofdi, ad oriente di Minnthakseyr, dove sbarcò per la prima volta, e Ingolfsfell, ad occidente del fiume Olfus, là dove più tardi prese della terra in suo possedimento. In quel tempo l'Islanda era coperta di foreste fra le montagne e la riva del mare*».

Secondo il sistema vichingo delle appropriazione di terre da parte di un signore e successiva distribuzione tra i suoi seguaci - sistema che si radicò particolarmente in Islanda, divenendo base della futura repubblica - Ingolf Arnarson iniziò la colonizzazione dell'Islanda creando una rete di signorie locali tra i suoi uomini. L'Islanda era pressoché disabitata (eccezion fatta per la presenza di alcuni papar, monaci irlandesi, che non avendo alcuno obiettivo territoriale specifico, alla vista dei vichinghi se ne andarono) e i norreni non trovarono nulla o nessuno da dover sottomettere... a parte, chiaramente, una terra che per tre quarti della propria estensione - campi di lava alternati a campi di ghiaccio, creste rocciose, pendii sassosi, pianure di fango bollente, crateri e geyser incandescenti circondati da ceneri nere - non era minimamente adatta all'esistenza e alla sopravvivenza umana.

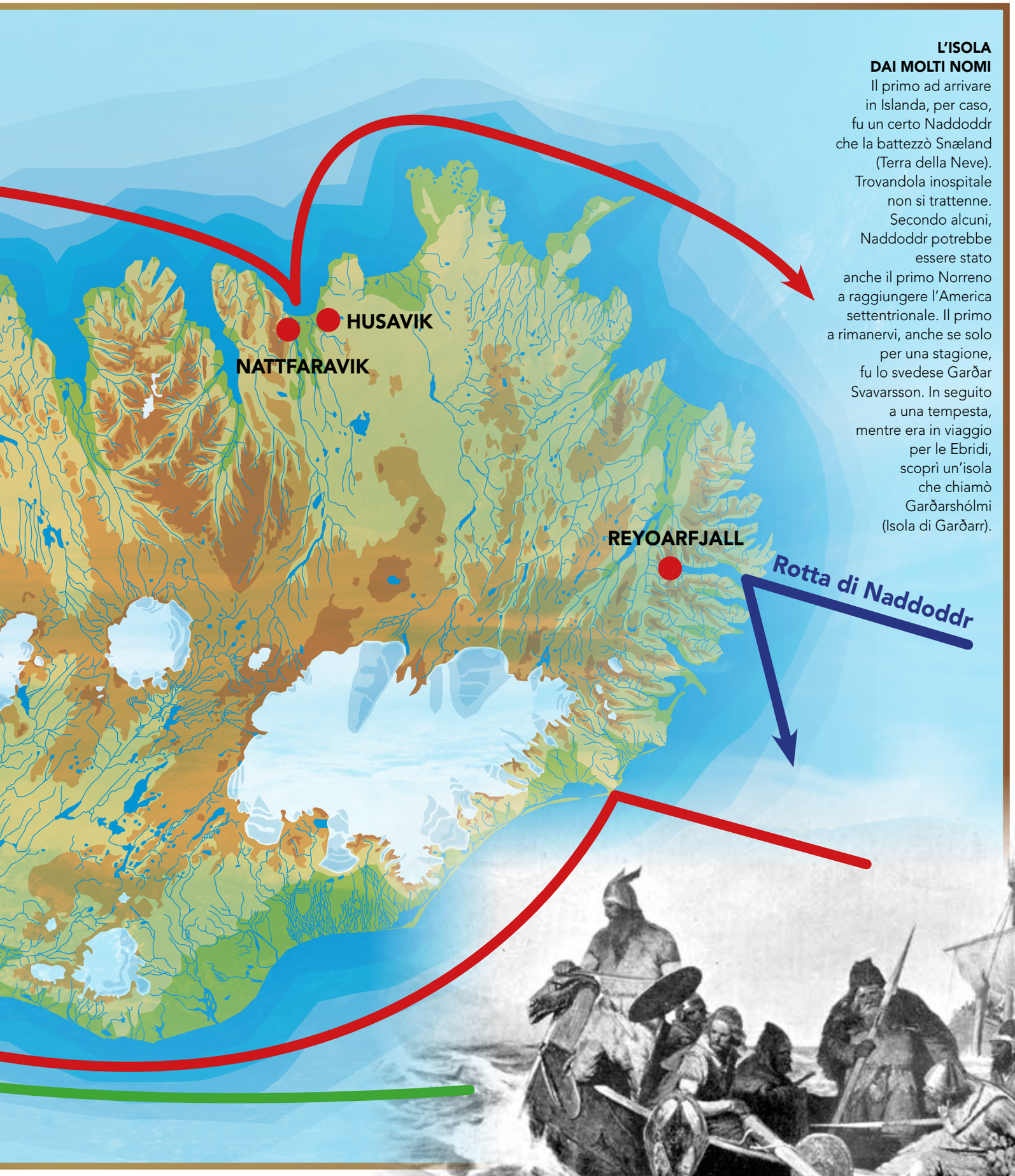
I vichinghi, temprati alla vita più dura e alla ricerca perenne di una porzione di terra sufficiente a costituire anche un semplice rifugio, si accontentarono delle parti abitabili dell'isola. In fondo, qui non mancavano neppure ampie vallate, colline e pianori ricoperti di erba abbondante (ideale nutrimento per gli ovini); gli specchi d'acqua e i torrenti impetuosi erano ricchi di trote e salmoni; lungo le coste c'erano uccelli marini, pesci, foche, balene; tappeti di mirtilli ricoprivano i pendii che dai monti scendevano al mare; se aiutati dalla mano dell'uomo, non sarebbero neppure mancati terreni capaci di ospitare colture di grano. ›

Floki il Corvo

Secondo il racconto del *Libro dell'Insediamento*, il primo vero e consapevole esploratore dell'Islanda è Flóki Vilgerðarson. Venuto a conoscenza del viaggio di Garðar Svavarsson, decide di partire alla ricerca di Garðarshólmi. Il Landnámabók racconta della partenza dalla Norvegia con una nave sulla quale è imbarcata la sua famiglia e che trasporta tutti i suoi averi (schiavi e bestiame). Raggiunge le isole Shetland, dove muore la sua prima figlia, e le isole Fær Øer. Qui prende tre corvi per usarli come messaggeri, da cui il nome con il quale è conosciuto oggi: Hrafna-Flóki (Floki il corvo). Durante il viaggio, libera il primo corvo: l'uccello non torna, e così Floki pensa che l'animale sia tornato alla sua isola natia. Pià tardi, libera il secondo corvo: l'uccello ritorna alla nave perché è troppo lontano da ogni terra. Quando libera il terzo corvo, l'animale si dirige a Nord-Ovest senza fare ritorno: Floki capisce allora dove si trova la sua meta. Giunto sull'isola, vi rimane un'estate e un inverno. Alla fine, le darà un nome significativo: terra di Ghiaccio.



LA STORIA DI UNA SCOPERTA
La principale fonte di informazioni sulla colonizzazione dell'isola è il *Landnámabók o Libro dell'Insediamento.* Questo manoscritto medievale islandese racconta con dovizia di particolari la colonizzazione vichinga nel IX e nel X secolo. Un libro altrettanto importante è l'*Íslendingabók,* o *Libro degli Islandesi,* scritto nel XII secolo da un religioso islandese, Ari Þorgilsson.



L'ISOLA DAI MOLTI NOMI

Il primo ad arrivare in Islanda, per caso, fu un certo Naddoddr che la battezzò Snæland (Terra della Neve). Trovandola inospitale non si trattenne. Secondo alcuni, Naddoddr potrebbe essere stato anche il primo Norreno a raggiungere l'America settentrionale. Il primo a rimanervi, anche se solo per una stagione, fu lo svedese Garðar Svavarsson. In seguito a una tempesta, mentre era in viaggio per le Ebridi, scoprì un'isola che chiamò Garðarshólmi (Isola di Garðarr).

UN DIO PER TUTTI
Nella pietra raffigurata nel tondo di centro pagina, pietra trovata a Bath in Inghilterra, molti vedono il dio romano delle acque, altri un antico dio celtico, altri la rappresentazione di Odino: un esempio di come le tradizioni indoeuropee si tramandino e vengano assimilate dai popoli.

Uno spettro si aggira per l'Europa

A testimoniare la passione di tanti uomini e donne per il passato vichingo, non sono tanto le visite presso i siti archeologici norreni o lo studio della cultura del nord. Il mito si è radicato nella cultura popolare in forme diverse, spesso vive. Non a caso, da molti anni a questa parte vi è un continuo fiorire di festival vichinghi e manifestazioni di ricostruzioni storiche dedicate a questi popoli. Se nei paesi nordici non si contano i musei della storia vichinga e i siti di archeologia ricostruttiva che mettono in scena la vita quotidiana dei Vichinghi, in tutta Europa, dalla Scozia alla Polonia, dalla Francia alla Russia e ora anche in Italia, sono molte le associazioni che ripropongono la rievocazione di battaglie storiche e di vita quotidiana vichinga. Tra tutte le manifestazioni, la più affascinante (anche se non troppo precisa sul piano storico) è l'Up Helly Aa Festival. Si tiene dal 1882 a Lerwick, nelle Shetland in Scozia, per celebrare l'eredità lasciata dalle incursioni vichinghe.

Oltre mille "guizers" (così si autodefiniscono i figuranti in costume) sfilano per le vie della città indossando armature vichinghe. Al tramonto, rievocando una sorta di funerale norreno, i figuranti danno fuoco a un grande modello di nave vichinga.

IL LEGAME CELTICO
I Norreni d'Islanda registrarono i nomi delle famiglie giunte sull'isola. Tra loro c'era una componente celtica, per sangue e usanze. Questa componente è stata quantificata dagli studiosi in un settimo della popolazione. I norvegesi avevano rapporti continui con gli irlandesi e tra la servitù portata in Islanda si trovavano così molte schiave e concubine celtiche. Per i sostenitori della cultura celtica, grazie a questo apporto gli islandesi si sono differenziati dai vichinghi norvegesi e sono stati in grado di comporre le saghe, capolavori della letteratura medioevale.

LO STATO LIBERO D'ISLANDA.
Nel 930, ogni terra d'Islanda occupabile dall'uomo e dalle sue attività, era stata occupata. Dalla Norvegia sudoccidentale (l'area dalla quale proveniva la maggioranza dei coloni), i vichinghi portarono anche usi, costumi, legge, linguaggio, religione. L'Islanda divenne così l'isola dei vichinghi. Il paganesimo degli antenati, la religione dei padri, sopravvisse qualche anno: alcuni re e jarl norvegesi si erano convertiti al cristianesimo e nonostante facessero fatica a imporre la nuova religione alla propria gente, con l'aiuto del tempo ci riuscirono, anche in Islanda. Si era trattato, originariamente, di conversioni spesso motivate dagli interessi, dalla politica, dalla possibilità di migliorare i rapporti commerciali con il mondo cristiano.

Non a caso, tra i vichinghi, in molti adottarono Cristo come figura divina non esclusiva, da inserire nel pantheon norreno. Nell'Islanda dei coloni norvegesi, per esempio, non furono rari i casi simili a quello di Helgi lo Smilzo che, come riportano le cronache, "credeva in Cristo eppure faceva voti a Thor nei viaggi per mare e quando era alle strette e per tutte quelle cose che gli parevano veramente importanti". Nonostante sia chiaro che vi fossero diversi cristiani tra i primi colonizzatori dell'Islanda - la tomba-nave del

LA ROTTA DEI VICHINGHI
Il Draken Harald Hårfagre è la più grande nave vichinga costruita in tempi moderni. Nel 2016, lasciando la Norvegia, passando per l'Islanda, e raggiungendo Terranova e poi New York, ha dimostrato le capacità della cantieristica vichinga. L'Harald Hårfagre è lunga 35 metri e larga 8, è mossa da 25 coppie di remi o da una vela di 260 metri quadrati. Il suo equipagio è composto da 30 uomini e il suo nome è un omaggio ad Harald Bellachionma, primo re di Norvegia.

decimo secolo scavata a Vatnsdalur, Patreksfjordur, conteneva oltre a suppellettili pagani come un martello di Thor, anche un pezzo di piombo con incisa una croce e una campanella di bronzo presumibilmente cristiana - si sa per certo che alcuni colonizzatori costruirono templi per adorarvi il loro dio, solitamente Thor, qualche volta Frey, meno frequentemente Odino, Njord, Balder e Tyr. Probabilmente, questi luoghi di culto coincidevano con le stesse dimore dei più ricchi, alcune delle quali non si esclude avessero stanze appositamente adibite a questo scopo.

Anche se i riscontri archeologici, di quanto riportato dalle saghe in merito alla presenza dei veri e propri templi norreni in Islanda, sono stati deludenti, gli hof islandesi (i luoghi di culto norreni dove si svolgevano le pratiche religiose, sacrificali, culturali e sacralmente conviviali) dimostrano la tenacia culturale di un popolo che più di ogni altro in Europa mantenne in vita le proprie radici, ritardando il più possibile e subendo la conversione alla nuova religione cristiana. ❖

IL FONDATORE
La statua di Ingolfur Arnarson, il re norvegese considerato il primo colonizzatore dell'Islanda. La statua, di Einar Jonsso, è stata eretta a Reykjavik nel 1924.

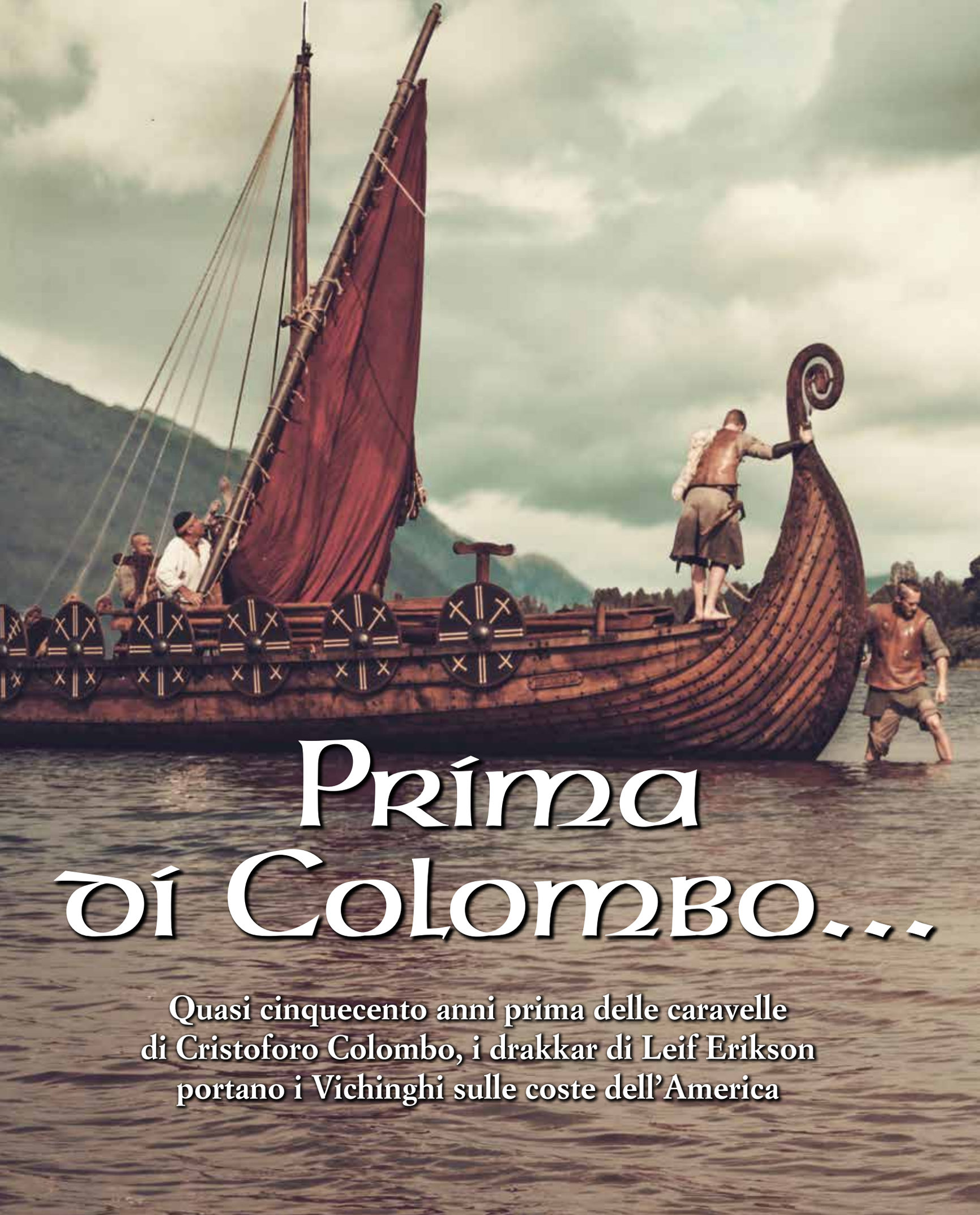
MITI da SFATARE

Niente elmi con corna e ali...

L'elmo cornuto che molti sono convinti sia indossato dai Vichinghi non ha, in verità, nessuna giusitificazione storica. L'idea è legata all'iconografia wagneriana, creata dallo scenografo e costumista tedesco Carl Emil Doepler per la messa in scena della prima edizione de *L'oro del Reno* nel 1876. In seguito, l'iconografia si diffonde a causa di una errata interpretazione dei reperti ritrovati nel XX secolo.

Oggi, gli archeologi sono ben consci che l'elmo vichingo sia molto diverso: si tratta di elmo in ferro a punta, formato dall'unione di quattro piastre sull'esempio dell'elmo romano. A differenziarlo, è una sorta di maschera a forma di occhiale, realizzato per proteggere il viso (anche per nascondere l'identità del guerriero e spaventare l'avversario). In aggiunta, è possibile la presenza di un camaglio, una maglia di anelli di ferro a protezione della gola. La truppa, in genere, indossa elmi di cuoio ricoperti da strisce di ferro e caratterizzati da una protezione per il naso. Gli Jarl, invece, indossano elmi in ferro ricchi di decorazioni (il rango del signore influisce sulla complessità degli ornamenti). Dall'elmo di cuoio con il nasale derivano poi gli elmi tipici delle truppe normanne.

FINZIONE E REALTÀ
A sinistra, un esempio di elmo cornuto in un'illustrazione di Arthur Rackham, illustrattore delle opere wagneriane in epoca vittoriana.
A destra, un esempio di elmo vichingo realizzato per una manifestazione di reenactment storico seguendo i dettami dell'archeologia ricostruttiva.



Prima di Colombo...

Quasi cinquecento anni prima delle caravelle di Cristoforo Colombo, i drakkar di Leif Erikson portano i Vichinghi sulle coste dell'America

LA SCOPERTA DELL'AMERICA? FORSE UNO SBAGLIO

Eiríks saga rauðax, la Saga di Erik il Rosso, racconta la scoperta della Groenlandia e quella, da parte di Leif figlio di Erik, del Vinland, la terra dove uva e grano crescevano senza bisogno del lavoro dell'uomo. La saga racconta che l'arrivo su quelle coste inesplorate fu causato da un forte vento che deviò la nave dalla sua rotta originaria.

ESPLORATORI PER FORZA E PER PASSIONE
In alto, l'omicidio che costrinse Erik il Rosso a lasciare la sua terra. In basso, il fortunoso viaggio di Leif Erikson verso Vinlad, in balia del vento e delle onde.

Erik il Rosso era un fuorilegge. Messo al bando per strage nella regione dello Jaeder in Norvegia, sua terra d'origine, nel 982 fu bandito anche dall'Islanda per diversi omicidi. Così, rinnegato e scacciato, veleggiò con un equipaggio di disperati lungo rotte ignote. Approdò in una terra disabitata, sconosciuta. Per tre anni la esplorò con i suoi uomini, tracciando addirittura sul terreno i segni di future case coloniche.

Quella terra era ricca di animali: orsi, volpi, caribù. Attese che il tempo dell'esilio fosse terminato, poi fece vela verso il Breidafjord, il tratto di costa islandese poco a nord di Reykjavik, dal quale era stato cacciato qualche anno prima. Nel 986 si mise alla testa di una trentina di navi vichinghe che, partite dall'Islanda, finirono per colonizzare una terra alla quale lo stesso Eirik aveva dato il nome di Groenlandia ("Terra verde").

A destinazione arrivarono appena la metà delle navi: la colonizzazione era iniziata con meno di cinquecento anime, tutte islandesi. Alla fine, gli insediamenti vichinghi in Groenlandia (divisi tra la prima zona di insediamento, quello Orientale - occupato da una regione il cui centro attuale è Julianehab - e una zona raggiunta pochi anni dopo - l'insediamento Occidentale intorno all'attuale Godthab) raggiunsero una popolazione di poco superiore ai tremila abitanti.

I groenlandesi si dettero una costituzione sul modello islandese, un codice di leggi, un'assemblea autonoma. Esportavano pelli, pellicce, lane, orsi bianchi, falchi, avorio di tricheco. Importavano grano, ferro per le armi, legname, generi di lusso.

Nel 1261 rinunciarono alla propria indipendenza per diventare estremo avamposto di Norvegia. La scoperta e la colonizzazione della Groenlandia aprirono involontariamente le porte a un fatto epocale: il primo viaggio che portò un uomo europeo in vista del continente nordamericano. In fondo, quando si arrampicavano sui monti dietro le loro case, gli uomini degli insediamenti potevano arrivare a scorgere in lontananza formazioni di nuvole

La scomparsa dei vichinghi groenlandesi

Le colonie vichinghe groenlandesi scompaiono a partire dal 1350. La loro è una terribile condanna a morte, abbandonate al destino più cupo. I grandi viaggi di Eirik il rosso, Leif e Karlsefni erano avvenuti in un tempo in cui le terre del nord potevano godere di un insolito clima favorevole.

Dopo il 1200 inizia a fare più freddo, nel 1400 l'Europa è stretta in una terribile morsa di gelo. Il largo della Groenlandia viene paralizzato dal ghiaccio. Intorno al 1350 la situazione è già talmente grave che le antiche rotte di collegamento devono essere abbandonate per la pericolosità dei ghiacci polari che premono a sud. Il freddo in aumento porta anche la ricomparsa di sempre più minacciosi Eschimesi o Skraeling (alcuni dei quali vivevano in Groenlandia oltre che in Markland e Vinland). Nel 1340 assediano e poi conquistano l'intero Insediamento Occidentale.

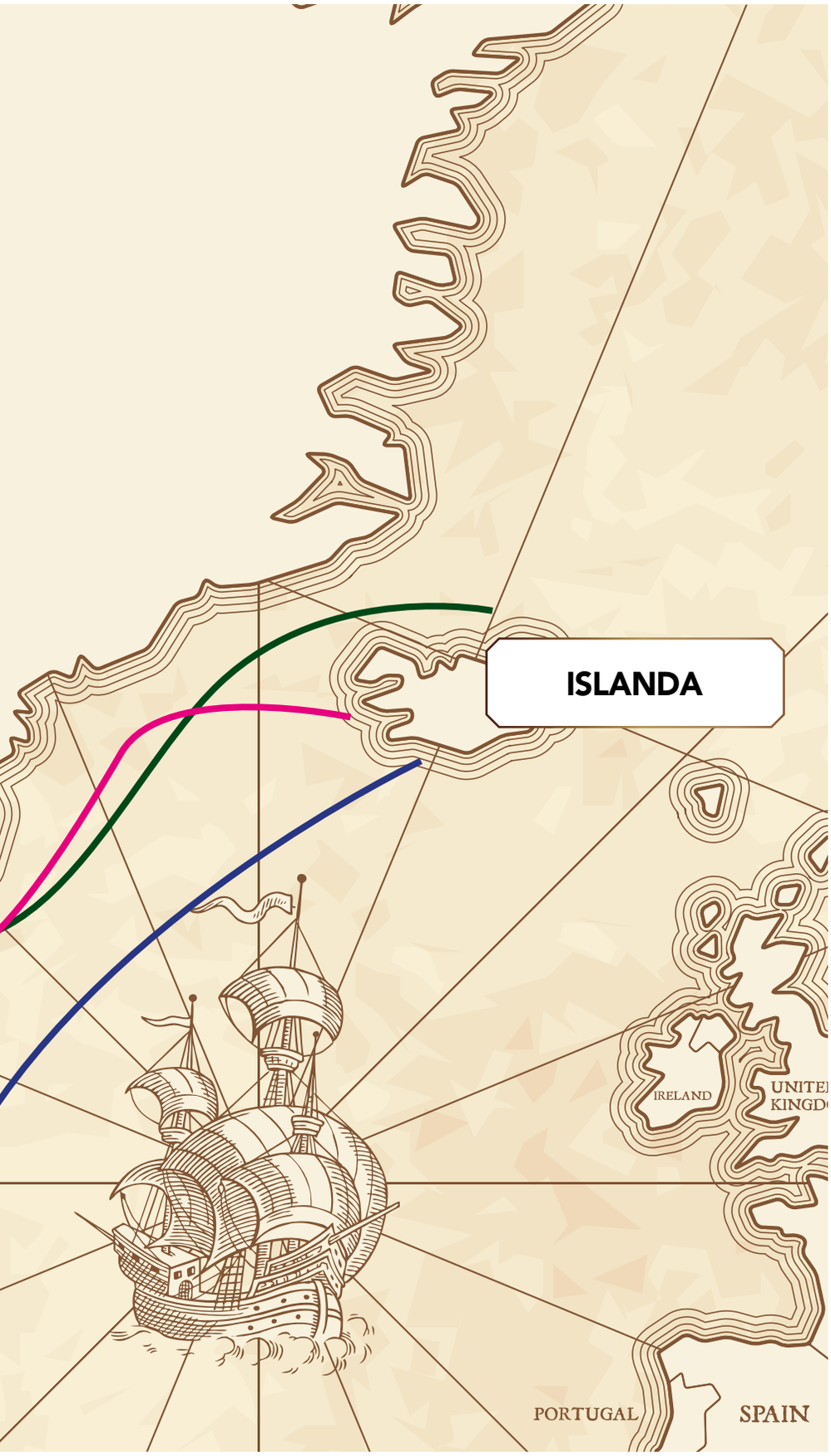
Del cosiddetto Insediamento di Mezzo nei pressi di Ivigtut si perdono le tracce dopo il 1380, attaccato dagli Skraeling. L'Insediamento Orientale sopravvive, ma le comunicazioni con la Norvegia quasi si interrompono: a causa del clima non ha più molti prodotti da commerciare (a parte i pellami), la città di Bergen (il porto norvegese che detiene il diritto al commercio con la Groenlandia) ha già tutte le pellicce che le occorrono e, come se non bastasse, nel 1349, viene flagellata dalla peste (un cittadino di Bergen su tre trova la morte). Il traghetto groenlandese o Groenlands Knorr continua a funzionare saltuariamente fino al 1369, anno in cui affonda. Non viene sostituito. L'Insediamento è abbandonato a sé stesso, raggiunto solo sporadicamente da qualche nave commerciale. Dalla fine del quindicesimo secolo, scompare dalla storia. Le sorti della sua popolazione norrena sono avvolte nel mistero.

che per esperienza riconducevano immediatamente a lembi di costa. Si trattava di pezzi dell'attuale Canada. La famiglia di Erik il Rosso aveva sangue irrequieto e la tentazione divenne troppo forte. Il figlio Leif comprò una nave, ingaggiò un equipaggio e intraprese un viaggio di scoperta. Prese terra in tre zone a cui diede nomi evocativi: Helluland (la "Terra delle pietre piatte", caratterizzata da un territorio desolato, roccioso, ghiacciato, privo di vegetazione), probabilmente la parte meridionale dell'isola di Baffin; Markland (la "Terra di legno", pianeggiante, rivestita da rigogliose foreste, ricca di spiagge), forse il Labrador a sud del limite della vegetazione arborea nel medioevo; Vinland (la "Terra del vino", mite, erbosa, piena di uva selvatica), quasi certamente l'estremo settentrione di Terranova. Suo fratello Thorvald ripeté l'impresa poco dopo, seguendo fino a Leifsbudir nel Vinland la rotta ormai nota e mandando uomini in esplorazione più profonda lungo la costa occidentale. In questi luoghi, i vichinghi incontrarono per la prima volta gli indigeni d'America e lo stesso Thorvald fu ucciso durante uno scontro con gli indiani, ferito a morte da una freccia.

Leif Eiriksson, figlio dello scopritore della Groenlandia e nipote dello scopritore dell'Islanda, fu il primo Vichingo ad arrivare a Terranova.

PRIMA DI COLOMBO E DI CABOTO
La statua realizzata dallo scultore Alexander Stirling Calder per celebrare Leif Eriksson. La statua venne eretta a Reykjavik, in Islanda, nel 1932.

GROENLANDIA
TERRA DI BAFFIN
TERRANOVA

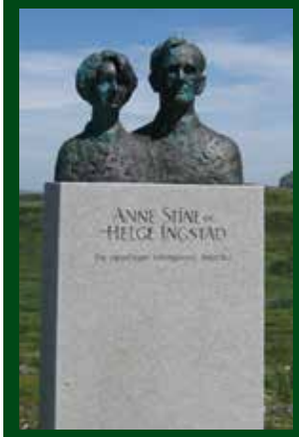


Verso la terra del vino

Poco prima dell'anno 1000, Leif Eiriksson (la rotta in rosso) parte dalla Groenlandia verso una terra del Nord della quale aveva parlato Bjarni Herjólfsson (la rotta in blu), il primo ad aver avvistato il Nord America nel 986. Deviato dai venti, raggiunge una terra piatta e ghiacciata che potrebbe corrispondere alla terra di Baffin. Lasciata quella landa inospitale approda in quello che oggi è il Labrador. Tornato a Terranova, scopre che questa terra è ricca di salmoni e che l'uva qui cresce spontanea (la temperatura era molto più calda di oggi). Decide così di battezzarla Vinland. Secondo alcuni, però, Vinland non significa "terra del vino" ma "terra dei pascoli". Tuttavia Leif non crea un insediamento permanente. Il primo a farlo è Thorfinn Karlsefni (rotta in verde) che, verso il 1010, parte dalla Groenlandia con 3 navi e 160 uomini per tentare di colonizzare Vinland. Qui accanto, la statua di Karlsefni realizzata da Einar Jónsson esposta a Filadelfia.

IL PRIMO INSEDIAMENTO VICHINGO
Una delle ricostruzioni di case vichinghe realizzate a L'Anse Aux Meadows, seguendo lo schema delle fondamenta ritrovate duranti gli scavi degli anni '60.

Alla ricerca del vichingo d'America



SCOPERTA IN FAMIGLIA
Il monumento dedicato a Helge Marcus Ingstad e a sua moglie Anne Stine.

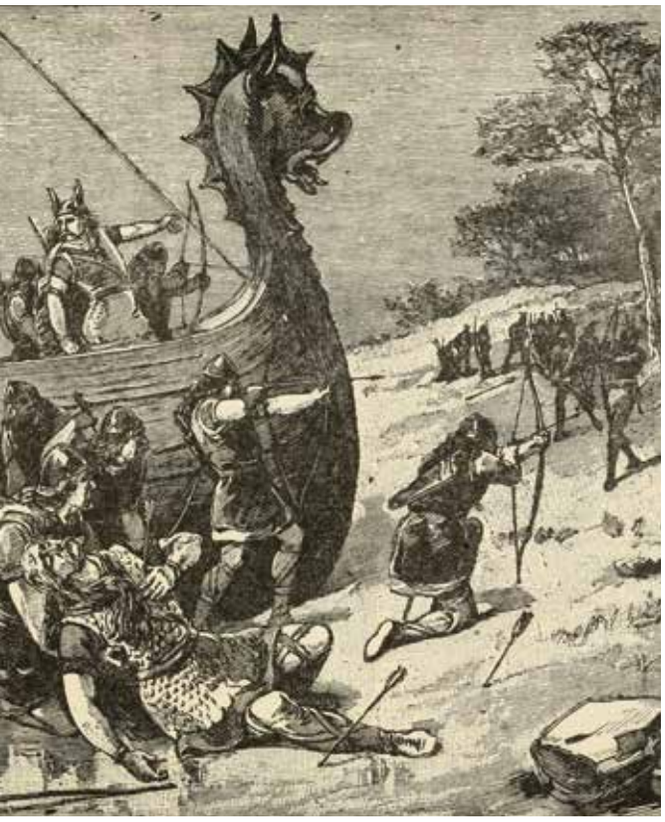
Nel 1960, l'esploratore norvegese Helge Ingstad con la moglie, l'archeologa Anne Stine, scopre una torbiera contenente limonite (minerale noto ai vichinghi e dal quale si estrae il ferro), in una località posta all'estremità settentrionale di Terranova. È la scoperta archeologica della presenza vichinga in Nord America: gli scavi a L'Anse aux Meadows, infatti, portano alla luce tre grandi case vichinghe, alcune capanne, una fornace per la limonite e alcuni semi oleiferi di un albero che, però, cresce ad alcune centinaia di chilometri più a sud. L'indizio, se non la prova, che i Norreni si sono avventurati molto più a sud.

L'Anse aux Meadows, la baia delle meduse, considerato il primo insediamento di Leif, oggi è un parco archeologico, patrimonio dell'Umanità.

I viaggi di Leif e di Thorvald furono esclusivamente di scoperta, pianificati con il solo scopo di lanciare una prima occhiata a queste terre ignote.

Chi progettò un insediamento nel Vinland fu un islandese di nome Karlsefni, approdato prima in Groenlandia, dove aveva preso in sposa una figliastra di Erik il Rosso. Insieme ai suoi uomini restò nel Vinland ben tre anni, entrando in contatto con gli indigeni locali (ribattezzati "Skraeling", probabilmente un termine che indicava "uomini brutti") con i quali allacciò un rapporto in equilibrio precario, teso fin dal principio. All'inizio, i due gruppi avviarono modeste attività commerciali basate sul baratto, ma ben presto la totale incomprensione linguistica e culturale sfociò nel sangue.

I Vichinghi, dopo tre anni, dovettero rassegnarsi all'idea di abbandonare quella terra promettente, dalla natura ospitale: nonostante fossero più abili degli indiani nella guerra, si trovavano lontanissimi da casa (con linee di collegamento davvero troppo sfilacciate, allungate, esili) e la stessa Groenlandia, oltre a



SCONTRO DI CIVILTÀ
Questa stampa ottocentesca racconta lo scontro di Thorvald Eiriksson, fratello di Leif, con un gruppo di indiani. Colpito da una freccia morì in seguito alla ferita.

UNA PIETRA MISTERIOSA
L'immagine in basso è stata scattata il 7 luglio 1853, nei pressi del fiume Taunton a Berkley in Massachusetts e mostra il capitano dell'esercito statunitense Seth Eastman seduto sulla pietra di Dighton. Nella foto sono state evidenziate con il gesso bianco delle incisioni che gli studiosi ipotizzano essere rune. Questa pietra è considerata un prova dell'esplorazione vichinga dei territori americani.

essere lontana, essendo scarsamente popolata costituiva una base di rifornimento di uomini e armi assolutamente insufficiente. Si concludeva così la grande età dei viaggi vichinghi a occidente (1000-1020 circa).

I viaggi verso le regioni nordamericane che i Norreni avevano chiamato Vinland e Markland proseguirono solo in forma sporadica, sotto l'iniziativa di qualche groenlandese a bordo di vascelli temerari, spinti dalla brama di ricchi carichi di legno e pellicce. Non vi sono dubbi che gli uomini del nord abbiano raggiunto le coste del Nord America.

Gli studiosi si sono però interrogati su quale sia stato il punto più meridionale cui si siano spinti. I nordici incontrarono lungo il viaggio sia eschimesi che indiani. La parte settentrionale di Terranova è un'assoluta certezza, comprovata dai resti di un insediamento vichingo venuti alla luce nel parco naturale di L'Anse aux Meadows. Gli archeologi, tra il 1960 e il 1968, hanno individuato almeno otto edifici, e anche una fucina e una segheria per rifornire un vicino cantiere navale. Qualcuno ha dedotto, nel vasto campo delle ipotesi più o meno verosimili, che i vichinghi si siano spinti occasionalmente fino all'attuale New England o nel Maryland. ❖

Una società MODERNA

Nonostante quel che si dice sui Vichinghi, archeologia e ricerche storiche hanno dimostrato che la loro fu una società innovativa rispetto a quelle contemporanee

OGGI COME IERI
In questa fotografia il Northanger Army (www.facebook.com/pg/Northanger-Army-403142083102513/about/) durante una rievocazione storica italiana. I costumi, le armi e i monili sono realizzati in base alle ultime indagini archeologiche.

UNA SOCIETÀ COMPLESSA
Grazie ai ritrovamenti archeologici degli insediamenti vichinghi, oggi è possibile determinare e ricostruire con molta precisione, lo stile di vita di questi guerrieri mercanti. In questa pagina, due ricostruzioni di un tipico villaggio, realizzate al Ribe Vikinge Center.

Nonostante interpretazioni moderne - spesso forzate e ideologizzate in chiave democratica - l'impianto sociale e politico del movimento vichingo era di tipo medioevale e tradizionale. Sicuramente più aperta a cambiamenti e meno rigida di altre realtà a essa contemporanee, la società norrena si basava sulla divisione in tre classi, quella degli jarl, dei karl (o bondi) e dei thrall.

Nei bassifondi fangosi di Scandinavia, sul fondo sociale, strisciavano i thrall, gli schiavi. Questi uomini acquisivano lo status innanzitutto perché prigionieri provenienti dalla pirateria, dalla guerra o dal commercio. Servi diventavano anche gli uomini liberi che per qualche ragione particolare, solitamente un debito non pagato o una condanna a morte commutata, vedevano privarsi della propria libertà dall'assemblea degli uomini liberi norreni (il thing).

Proprietà degli uomini liberi, al pari di animali della fattoria, anche i figli degli schiavi erano schiavi a completa disposizione del padrone.

Il numero maggiore di thrall nella società norrena proveniva innanzitutto dalle isole britanniche e, in seconda misura, dai paesi del Baltico e dalle pianure del Volga, dove i vichinghi organizzavano vere e proprie cacce agli schiavi tra i popoli slavi.

I thrall erano merce pregiata per il commercio vichingo: grandissima richiesta proveniva in continuazione dalla Spagna e dal più remoto mondo musulmano, un mondo nel quale i Vichinghi si addentrarono profondamente (oltre le acque del Caspio, a Baghdad).

Il traffico di schiavi era essenziale per il commercio, per l'economia vichinga, tanto quanto lo era per la vita quotidiana in patria.

La società norrena si basava sullo sfruttamento degli schiavi, in quanto nelle tenute signorili spesso ci si affidava al lavoro anche di trenta o più servi.

Il valore di un thrall era variabile e agli occhi del legislatore si misurava con gli stessi criteri adottati per i cavalli o le vacche. Per farsi un'idea, nell'Inghilterra vichinga chi uccideva uno schiavo doveva poi risarcire il padrone pagando il prezzo di otto vacche; ›

UNA SOCIETÀ PIRAMIDALE

SUA MAESTA IL RE
Inizialmente i vichinghi soo molto frammentati e ogni singolo clan è governato da un re.
Il re (konungr), in genere è uno jarl che possiede più terre o un esercito personale consistente. Inizialmente ha soprattutto incarichi sacerdotali ma in seguito diviene una figura politica. Il titolo di monarca può anche essere ereditario. Anche se in genere l'elezione avviene per acclamazione.
Il primo vero re vichingo è Harald I di Norvegia conosciuto come Bellachioma.

GLI JARL
Si tratta di capi molto influenti che guidano e proteggono una comunità. La loro influenza è determinata dalle terre che possiedono e dall'esercito al loro servizio. Eleggono il re e devono giurargli fedeltà. Sono guerrieri e navigatori.

I KARL
Potremmo definirli la classe media: sono la parte produttiva della società vichinga. Fabbri, artigiani, contadini e mercanti. Vivono in grandi case con la bottega annessa

GLI SCHIAVI
Sono dei beni mobili pur avendo alcuni diritti: possono avere dei risparmi e riscattare la propria libertà, possono sposarsi e, se qualcuno tentasse di sedurne la moglie, possono vendicarsi.

LE DONNE
Rispetto alle loro contemporanee, le vichinghe hanno molti più diritti: per esempio, possono ereditare le proprietà dei loro familiari.

Il commercio vichingo

L'economia degli insediamenti vichinghi si basa sull'agricoltura, sull'allevamento e sul commercio. I prodotti, scambiati da un insediamento all'altro, da un insediamento alla madre patria oppure da un insediamento al resto dei Paesi con cui i norreni hanno rapporti commerciali, variano enormemente.

Il mondo vichingo, del resto, andando dalle propaggini orientali del Nord America fino al Mediterraneo e alle pianure russe, comprende aree con prodotti principali molto diversi tra loro.

Dalla Scandinavia partono pelli, pellicce, pesce, avorio di tricheco; dalle coste baltiche, schiavi e ambra; dall'Islanda, pesce, grasso e lana; dalla Groenlandia, avorio di tricheco, pellicce, cordami, falconi, lana; dal Vinland americano, legname; dalle isole britanniche, orzo, miele, lana, stagno; dalla Normandia e dalle coste settentrionali di Francia, vino e sale; dalle pianure del Volga, schiavi, cera, miele.

I MERCANTI
Qui sotto, due opere che raccontano il mondo dei Variaghi. Il primo dipinto, realizzato, nel 1909, da Sergej Vasil'evic Ivanov (1864–1910), mostra una trattativa tra vichinghi e musulmani. Il secondo dipinto, intitolato *L'incontro con i Variaghi* è di Viktor Vasnetsov (1848 - 1926) e mostra Rurik e i suoi fratelli, Sinus e Trevor, all'arrivo nelle terre degli slavi. Vasnetsov è conosciuto per i suoi dipinti a carattere storico.

in Islanda era necessario pagare otto once d'argento entro tre giorni dal fatto. Gli schiavi venivano comprati, scambiati, trattati come qualsiasi altro pezzo del bestiame.

La loro vita era dura, non possedevano nulla (per questo non venivano mai puniti con ammende ma solo con percosse, mutilazioni o uccisioni), se ritenuti inutili venivano spesso eliminati come cavalli e potevano essere sacrificati agli dei o messi a morte affinché seguissero il loro padrone nell'aldilà. Ragazze di buona famiglia, catturate in guerra presso altri popoli, diventavano bottini pregiati a cui veniva riservata una sorte quasi sempre insopportabile.

Le schiave dovevano soddisfare ogni tipo di pulsione dei padroni vichinghi. Un thrall in fuga non doveva aspettarsi alcuna forma di misericordia: braccato e catturato come un lupo, subiva morte cruenta e immediata. Nonostante questo, però, lo schiavo vichingo non sempre era maltrattato: essendo considerato parte del bestiame, paradossalmente passava un'esistenza migliore dei corrispettivi nel Mediterraneo e in Oriente. La società vichinga, infatti, non guardava di buon occhio la violenza gratuita sui servi, perché ritenuta equivalente alla trascuratezza del bestiame (un tratto distintivo decisamente squalificante per uno scandinavo). Lo schiavo vichingo non poteva diventare uomo libero a tutti gli effetti, tuttavia nella società vigeva un sistema di affrancamento che all'occorrenza trasformava il vecchio padrone in un protettore e lo schiavo in un affrancato.

Libero a metà, l'affrancato era una sorta di dipendente del vecchio padrone: l'ex servitore non poteva intentare procedimenti legali verso il suo protettore e quest'ultimo ne prendeva le parti giuridiche.

UOMINI LIBERI E ARISTOCRATICI

Nella società scandinava, la classe più numerosa era quella dei karl, o bondi: la classe degli uomini liberi. Spina dorsale dei vari regni, era molto ampia e comprendeva tutti gli uomini che partendo dall'estremità dei contadini più umili e disgraziati finiva all'estremità dei commercianti più ricchi e autorevoli. Erano quindi contadini, mercanti, guerrieri, carpentieri, fabbri e artigiani. Ogni karl, comunque, aveva diritto per legge a possedere una terra e a disporre di diritti legali e politici.

I più giovani non sempre avevano effettivamente un terreno di proprietà e per alcuni anni dovevano lavorare insieme ai propri genitori oppure presso la tenuta di un grande proprietario terriero. In ogni caso, potevano tranquillamente esprimersi sulle questioni di pubblico interesse trattate nelle assemblee

LA STORIA VIVE
In questa pagina, due immagini che documentano alcuni momenti delle tante ricostruzioni storiche che, in Europa, permettono di rivivere l'epopea vichinga.

(anche in merito a questioni fondamentali come l'elezione di un re oppure il cambio di religione), potevano fabbricare e portare armi, potevano governare una nave, presenziare a cerimonie civili e religiose. Caso raro nell'Europa medioevale, questi uomini erano davvero, fino in fondo, dei liberi rurali.

La classe dominante della società vichinga era invece quella degli jarl: aristocratici, conti, imparentati con il re locale, discendenti di fatto dagli dei. Erano condottieri che guidavano veri e propri eserciti oppure proprietari di grandi distese di terreni. La società vichinga abbondava di aristocratici, di jarl, perché il ruolo stesso di re era ricoperto diffusamente sul territorio scandinavo. Oltre al monarca universale, riconosciuto da tutta la nazione, i territori norreni pullulavano di re minori, signori che spesso esercitavano sovranità riconosciuta su un numero limitato di famiglie. Questa situazione rappresentava la quotidianità durante il movimento vichingo sia nello Jutland danese che lungo le coste norvegesi (la situazione amministrativa svedese, della quale si conoscono pochi dettagli, era presumibilmente la stessa). Questo fenomeno creò una notevole ampiezza della base della classe dominante e, al tempo stesso, una certa litigiosità tra numerosi Vichinghi autoproclamatisi signori o re in territori piuttosto limitati e a stretto contatto tra loro.

L'aristocrazia locale, oltretutto, esercitava un fortissimo potere nei confronti del re principale, il quale, per farsi eleggere, doveva presentarsi presso i suoi domini per ricevere la pubblica acclamazione in tutti i thing locali. L'aristocrazia vichinga era turbolenta, litigiosa, egocentrica. Si lasciava convincere, conquistare da un aspirante re solo se questi ›

LA PAROLA E LA LEGGE
L'immagine qui sotto mostra una pagina dello *Jónsbókar,* la raccolta di leggi vichinghe scritta a partire dalla seconda metà del XIII secolo.

poteva vantare un prestigio superiore a quello degli altri pretendenti al trono.

Il prestigio vichingo si misurava nel dominio dei mari, nella capacità di sfruttarlo, nel controllo delle rotte (che portava guadagno anche alle realtà locali ma che, in cambio, pretendeva il diritto di esigere tributi).

L'ASSEMBLEA DEGLI UOMINI LIBERI

Nel mondo vichingo la scrittura era poco diffusa, pochi uomini sapevano leggere e scrivere. Anche per questo, la tradizione norrena è una tradizione sostanzialmente orale (poi trascritta in un secondo momento). I Vichinghi amavano raccontare e tramandare storie (le saghe) e amavano incontrarsi per discutere e confrontarsi. Del resto, un contatto continuo tra le varie famiglie era sfavorito dallo scarso numero di città e non doveva essere molta la voglia di uscire dalla propria casa isolata. Mai annessa all'impero romano, la Scandinavia conobbe tardi l'esperienza dei governi centrali o delle leggi scritte (il primo codice scritto di leggi norrene, il *Jonsbok*, fu redatto in Islanda addirittura nel tredicesimo secolo, oltre 150 anni dopo la fine dell'era vichinga). Principale occasione di incontro e dialogo tra le famiglie era il thing, l'assemblea locale degli uomini liberi. Convocato con periodicità annuale per discutere di questioni politiche e amministrative, veniva indetto anche per districare dispute giuridiche, come sentenziare in merito alle frequenti faide, con omicidi, che si verificavano tra famiglie. Si svolgeva solitamente all'aperto, in cima a una collina o su un'altura circondata dalla pianura (come il Tynwald sull'Isola di Man). Per raggiungere il luogo dell'assemblea, gli uomini delle fattorie più lontane dovevano spesso mettersi in cammino per diversi giorni.

I Vichinghi vivevano secondo le usanze

LAVORO E DIVERTIMENTO
Un momento di pausa dopo il lavoro nei campi. Questa immagine è stata scattata presso il Ribe Vikinge Center, un villaggio vichingo perfettamente ricostruito e animato da figuranti che impersonano i protagonisti della cultura nordica. Il Ribe Vikinge Center, che si trova in Danimarca, permette di vivere una giornata da vichingo.

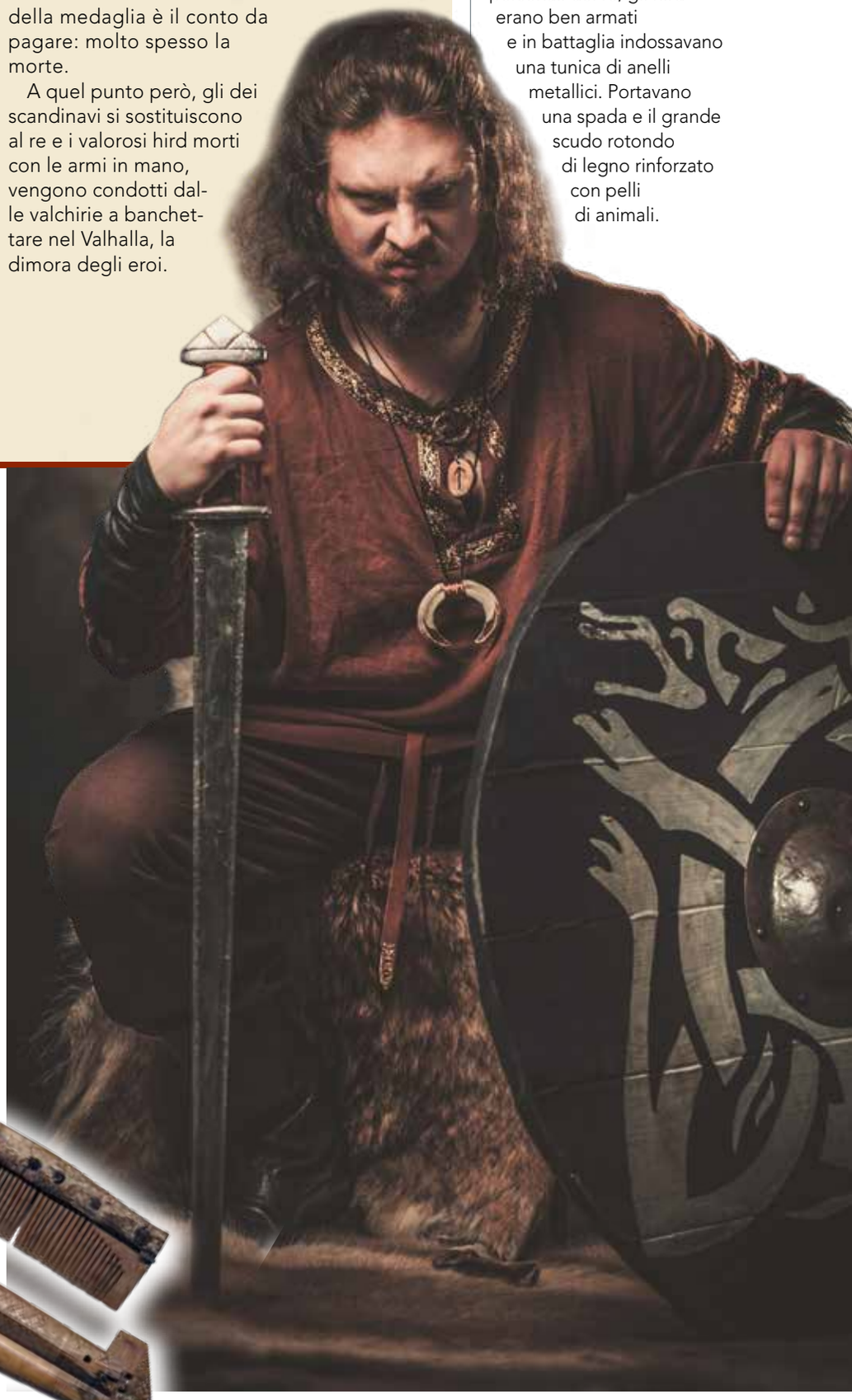
Hird, le guardie del re

In mancanza di una vera e propria capitale, il re vichingo si sposta frequentemente da un suo possedimento all'altro del regno. Insieme al re viaggia sempre l'hird, la guardia personale, un corpo di gregari armati che si sono inginocchiati davanti al signore e che, appoggiando la mano destra sull'impugnatura della sua spada e giurando lealtà fino alla morte, hanno consacrato la propria vita al loro re.

Anche uno jarl di una certa importanza può farsi circondare da hird, uomini che danno tanto ma ricevono altrettanto.

Il signore gli concede armi di ogni genere, destina loro cibo e idromele in grande quantità, li ricopre di mantelli di zibellino o di scoiattolo, lascia che si divertano tra loro o in compagnia di menestrelli e giocolieri, offre la dolce compagnia di giovani donne. Il rovescio della medaglia è il conto da pagare: molto spesso la morte.

A quel punto però, gli dei scandinavi si sostituiscono al re e i valorosi hird morti con le armi in mano, vengono condotti dalle valchirie a banchettare nel Valhalla, la dimora degli eroi.



VALOROSI ED ELEGANTI
Considerati le guardie personali del re, gli hird erano ben armati e in battaglia indossavano una tunica di anelli metallici. Portavano una spada e il grande scudo rotondo di legno rinforzato con pelli di animali.

tramandate di padre in figlio e rispettavano la legge espressa verbalmente dal thing. «*Con la legge il regno sarà edificato, senza legge sarà distrutto. Se infrangiamo la legge, infrangiamo la pace*». Parole di re Harald. Oltre ai thing esistevano poi i super-thing, assemblee che governavano la vita di più stati di una regione.

Nella Norvegia del decimo secolo, per esempio, c'erano almeno tre super-thing o lagthing: l'Eidisivathing, sotto la cui giurisdizione vi erano alcuni staterelli della zona del lago Mjosa; l'Eyrathing, per le contee del Trondelag; il Gulathing, che serviva le tre grandi contee del Sogn, dell'Hordaland, dei Fiordi. Proprio il Gulathing divenne il grande thing più famoso di tutti, dato che servì da modello per la legge dell'Islanda del 930.

LA PAROLA DIVENTA LEGGE

La ricostruzione dettagliata delle leggi emanate dalle assemblee degli uomini liberi è quantomai incerta. La legge divenne scritta troppo tardi, dopo la cristianizzazione. Per risalire all'attività dei thing del nono e decimo secolo (apice dell'era vichinga), gli studiosi hanno dovuto quindi affidarsi a documenti del tredicesimo e quattordicesimo secolo e alle saghe norrene. Incrociando codici particolareggiati della legge islandese come *il Konungsbok*, *il Jarnsida, lo Stadatholsbok* e *il Jonsbok* ›

Althing

Fino al 930 in Islanda non vi è alcun potere centralizzato e l'amministrazione è affidata a dei governatori locali detti "godar". Successivamente, il potere legislativo e giudiziario viene posto nella mani di trentasei uomini eminenti (all'inizio coincidenti con i godar locali): nasce l'Althing, la grande assemblea nazionale d'Islanda. Viene adottato un codice di leggi per l'intero Paese, basato con rigore sul modello adottato nel Gulathing della Norvegia occidentale. I godar eleggono un presidente o proclamatore della legge che resta in carica tre anni, incarna la costituzione, è depositario delle leggi ma non esercita il potere. Quest'ultimo è riservato ai godar. Nasce così, nell'Islanda vichinga del 930, una vera e propria repubblica.

TUTTI IN ASSEMBLEA
In alto, la rievocazione moderna di una antica assemblea vichinga realizzata nel Gulatinget Millennium Park, a Gulen in Norvegia.
Accanto, il monumento realizzato dallo scultore Bard Breivik, nel 2005, per commemorare l'assemblea voluta da Harald Bellachioma a partire dal 900.

(tutti tardivi rispetto al movimento vichingo) con riferimenti presenti nel vasto mondo delle saghe nordiche, si sono avanzate vaghe ricostruzioni. La legge era associata con il thing, era prerogativa di ogni uomo libero, la sua applicazione era pubblica. Il libero proprietario era particolarmente sensibile al suo diritto di esprimere le proprie opinioni nell'assemblea.

I Vichinghi usavano le armi sui campi di battaglia e usavano la voce nei thing. Le rune della scrittura, al di là del loro carattere principalmente sacro e magico, non si adattavano bene al codice e, pertanto, il corpo della legge si tramandava a memoria.

C'erano individui esperti di legge che fornivano consulenza a quegli uomini che avevano bisogno di ricordare una determinata legge.

Il Gulatingslovaè il più antico codice nordico conosciuto: contiene 320 articoli divisi in 14 capitoli. Affronta ogni aspetto della vita quotidiana.

Vi erano leggi dedicate a quasi tutte le possibili cause di faide tra famiglie: confini, diritti di caccia, abbattimento di alberi, pascolo abusivo, calunnia, furto di pecore, leggi contro le offese alla morale pubblica e danni alla comunità, leggi dedicate alla grande sfera dell'omicidio, della legittima difesa, del combattimento leale, dell'uccisione con infamia, dell'uccisione per futili motivie così via. Le leggi erano moltissime, i nordici era obbedienti al dominio della legge, il loro diritto cercava di garantire la dignità vichinga degli uomini liberi. ❖

LA COLONNA AURELIANA
Un calco delle figure scolpite sulla colonna di Marco Aurelio a Roma, a rappresentare un Althin germanico. La colonna aureliana è ispirata alla più famosa colonna traiana.

MITI da SFATARE

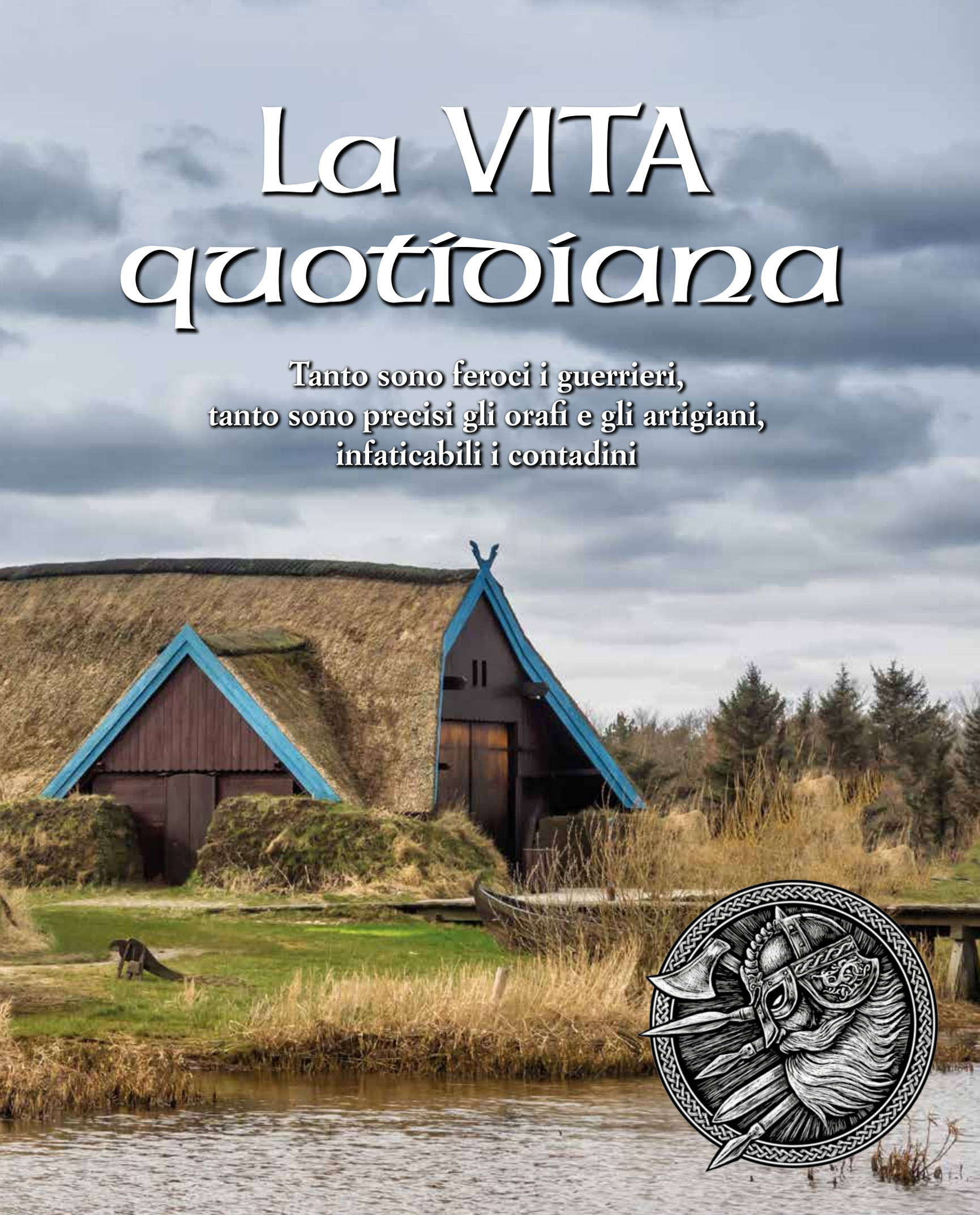
Non sono... giganti biondi

Nonostante le credenze popolari, i Vichinghi sono alti in media circa 170 centimetri. Sono comunque più alti della media degli europei e sanno farsi rispettare tanto quanto basta ad alimentare il mito che siano "terribili". Non è nemmeno vero che sono tutti biondi: molti hanno capelli e barbe scure o rosse. Altri ancora, invece, usano decolorarsi i capelli con la soda... Un rimedio utile anche contro i pidocchi. Questa abitudine riguarda però solo gli uomini.

NON SOLO PIRATI
La società vichinga aveva delle solide basi stanziali e ogni villaggio era strutturato come una piccola fortezza con case, granai e rimesse. L'immagine mostra una tipica fattoria vichinga ricostruita al Ribe Viking Center.

La VITA quotidiana

**Tanto sono feroci i guerrieri,
tanto sono precisi gli orafi e gli artigiani,
infaticabili i contadini**



Gli uomini scandinavi erano abili nell'utilizzo architettonico di pietra, terra e soprattutto legname. Seguendo le tarde fonti scritte e i reperti archeologici venuti alla luce recentemente, sembra certo che i Vichinghi sapessero realizzare edifici curati, piccoli ma ben proporzionati, solidi, pazientemente rifiniti e piacevolmente ornati.

Non sono certamente passati alla storia per la costruzione delle case eppure si può dire che, nel loro intendere la dimora con estrema semplicità, i Vichinghi siano stati discreti costruttori. In un certo senso, gli uomini del nord cercavano di dedicare all'architettura le stesse cure profuse nella costruzione delle navi. A seconda della regione e dei materiali disponibili, le case venivano costruite prevalentemente in legno, in pietra o terriccio. Ciò nonostante, la casa del mondo vichingo rimase quasi sempre, nello spazio e nel tempo, fedele a un'idea architettonica comune e distintiva.

La pianta era rettangolare (molto allungata), l'altezza era sempre piuttosto ridotta, l'ambiente era costituito da un'unica stanza principale, il tetto era spiovente e ben isolato con paglia e terriccio. Lo stilema architettonico scandinavo rispondeva in primo luogo, con logica e praticità, ad alcune esigenze funzionali: il rigore estremo dell'inverno, le famiglie numerose (ogni fattoria ospitava almeno due o tre generazioni), la centralità dell'economia domestica (cura del bestiame e dei prodotti agricoli). Così, a protezione della grande stanza dai pavimenti in terra battuta, le pareti erano solitamente prive di finestre e costituite da un canniccio realizzato con rami intrec-

COSTRUTTORI CAPACI DI ADATTARSI
In alto, un esempio dei metodi usati per coibentare le costruzioni. Qui sotto, altro esempio di costruzione vichinga: una delle case fortificate di Fyrkat, in Danimarca.

ciati con cura e spalmati di fango o sterco per lasciare all'esterno il gelo, il vento, la pioggia. Negli inverni del nord, molte famiglie dividevano la casa con le bestie, solitamente tenute in una zona ben delimitata.

La fattoria, d'altra parte, era un edificio stretto (raramente largo più di 5 metri) e lungo (poteva addirittura arrivare a 50 metri): con questa pianta, la casa vichinga poteva tranquillamente essere divisa sul lato lungo in due parti, una riservata alle persone e l'altra alla stalle e al magazzino.

A parte qualche eccezione - case di famiglie di jarl particolarmente ricche - nella dimora norrena non si dormiva sui letti. La grande stanza principale, al cui centro stava un focolare sovrastato da una sorta di camino realizzato forando il tetto, era percorsa lungo le pareti da piattaforme rialzate che venivano usate per sedersi e per dormire. Isolate oppure raggruppate in piccoli villaggi scarsamente abitati, le case vichinghe talvolta costituivano il nucleo di insediamenti più organizzati, simili a città vere e proprie.

Caso emblematico, è quello di Hedeby, un insediamento vichingo danese (oggi Germania). L'urbanistica di questa cittadina risalente addirittura all'ottavo secolo rispetta i criteri standard degli insediamenti norreni. Hedeby era circondata da bastioni semicircolari lunghi oltre 1300 metri e alti fino a 10. All'interno, oltre alle case, si trovavano botteghe artigiane e negozi. Il terreno della città era percorso da passerelle di legno e attraversato da un fiumiciattolo.

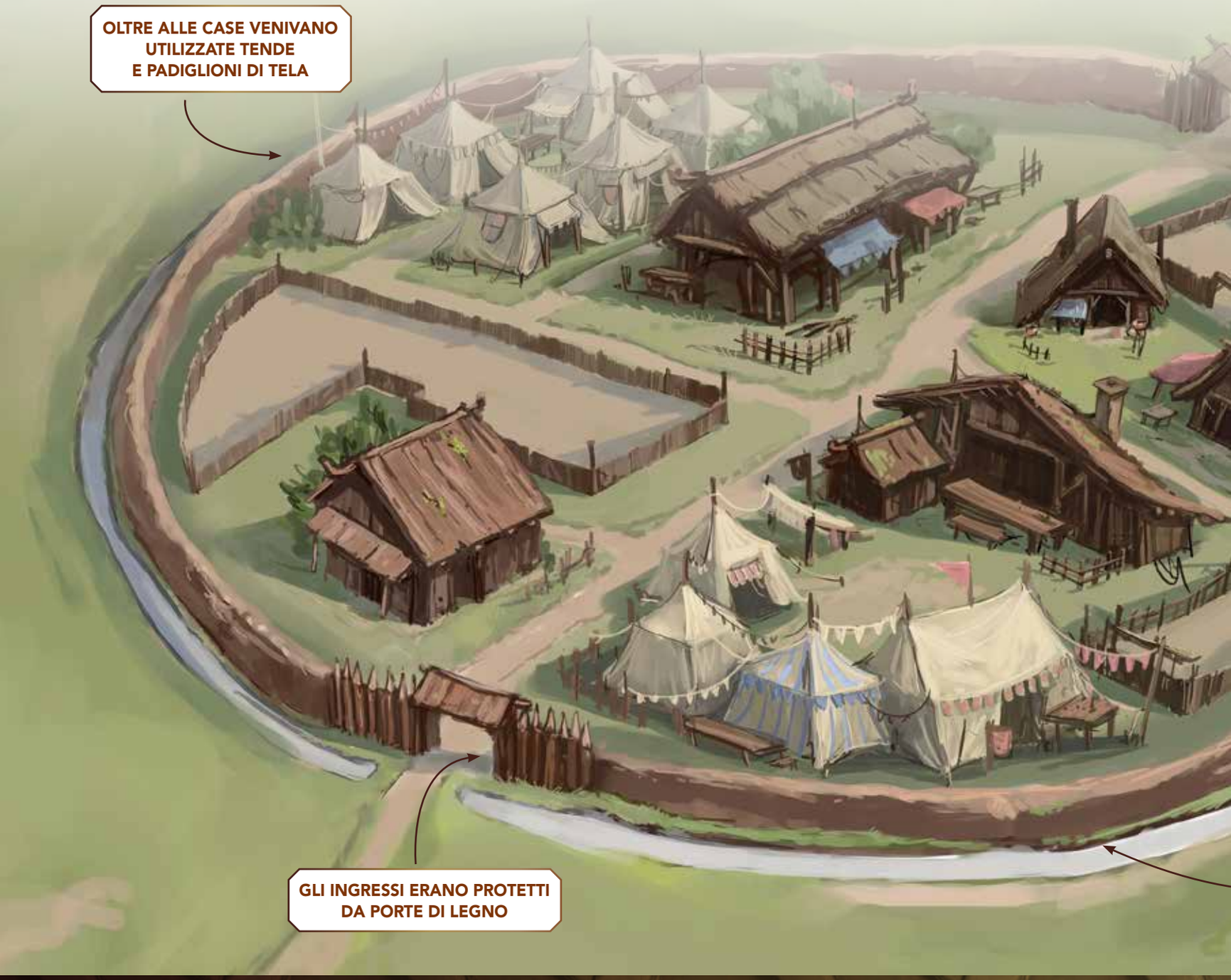
Più piccole di una città c'erano poi le fortificazioni, come quella di Fyrkat, nordest dello Jutland danese: anche in questo caso le costruzioni erano contenute e protette da un ›

SOLIDE ED ELEGANTI
In alto, un carpentiere al lavoro durante una dimostrazione al Ribe Viking Center. Sotto, l'interno di una tipica casa al Viking Center di Rosala, in Finlandia.

TRELLEBORG, LA FORTEZZA CIRCOLARE

CASE SICURE
In questo disegno, un tipico esempio delle fortezze vichinghe: una muraglia circolare che poteggeva gli abitanti all'interno.

Nel 1936, una fotografia aerea scattata sopra l'area di Sagelse nella regione della Selandia danese, conferma le prime scoperte archeologiche avvenute casualmente in zona due anni prima: dall'alto si osservano fortificazioni esterne che rivelano un cerchio perfetto di 136 metri di diametro, attraversato da due strade principali intersecate nel centro ad angolo retto (terminanti in quattro porte ricavate dalle mura). È Trelleborg, fortezza vichinga capace di ospitare oltre 1000 norreni in tempo di guerra o nelle fasi preparatorie di un'incursione marittima. L'importanza del sito, che la datazione basata sulla dendocronologia (tecnica che stabilizza l'età del legno analizzando gli anelli di accrescimento annuale delle piante) fa risalire intorno al 980, è tale che darà il nome a questo tipo di siti archeologici (i Trelleborg). Ogni quadrante interno di Trelleborg ospitava quattro tipiche case lunghe, per un totale di sedici. Il muro perimetrale era alto circa 5 metri e largo alla base 17,5. Nel sito è stato trovato anche un cimitero con 135 tombe. ❖



LA PIÙ ANTICA CITTÀ DELLA DANIMARCA

Hedeby è stato il più importante centro abitato della Danimarca. Fondato dai Vichinghi nell'XI secolo, grazie alla sua posizione permetteva di collegare il Mar Baltico con il Mare del Nord via terra, evitando la circumnavigazione della penisola dello Jutland.

I TRELLEBORG VICHINGHI

Queste fortezze circolari erano protette da una palizzata e da mura in legno e terra. Oggi, i trelleborg ritrovati e riconosciuti sono 6. Il trelleborg di Slagense, sull'isola danese di Zealand, è diventato un centro museale. Nell'immagine in basso, una veduta aerea dell'anello delle mura con diametro di 136 metri.

AGRICOLTURA A CHILOMETRO ZERO
Tutti i villaggi avevano al loro interno, confinanti con le case, orti e piccoli appezzamenti di terreno che venivano coltivati. Oggi, in quasi tutti i centri museali, esistono zone coltivate come durante l'epoca vichinga.

bastione circolare esterno, a sua volta circondato esternamente da un fossato. Fyrkat era attraversata da due strade perpendicolari, pavimentate con tavole di legno.

LA DIETA VICHINGA

I Vichinghi avevano una dieta basata sui frutti della terra e sul bestiame che erano prevalenti nei territori. Solitamente consumavano due pasti al giorno, uno al mattino e uno alla sera. Le principali fonti proteiche sono prevedibili: pesce di ogni tipo (con prevalenza di merluzzo e aringhe) e carne rossa, soprattutto bovina e suina. Carni e pesci venivano quasi sempre essiccati al sole e affumicati.

I Vichinghi mangiavano anche animali selvatici (amavano moltissimo cimentarsi in ogni tipo di caccia): cinghiali, cervi, foche, balene e trichechi.

L'orzo era il tipico "grano" scandinavo, fondamentale come base della dieta nordica. Vi si ricavava farina e malto, essenziali per la produzione di alimenti e bevande. In misura minore, i Norreni coltivavano anche segale, avena e, dove il clima lo permetteva, un po' di grano. Nella cucina vichinga il pane era molto apprezzato e non mancava mai, anche se i cereali venivano consumati in grande quantità soprattutto sotto forma di grautr (una farinata o pappa d'avena).

I Vichinghi coltivavano verdure, con una particolare predilezione (anche lungo le coste atlantiche) per piselli, fagioli, rape e cavoli. Nei calderoni e sui tavoli finivano anche aglio selvatico (o talvolta coltivato), angelica e noci.

I frutti del bosco o degli arbusti che crescevano sulle scogliere erano comunemente consumati, talvolta spremendone il succo (per berlo fresco oppure dopo una lavorazione che portava a una bevanda vinosa).

In Islanda, si sa con certezza che i Vichinghi mangiavano anche alghe marine commestibili. Nella grande isola vichinga, del resto, c'era un

L'educazione dei figli

Nella società vichinga si diventa adulti in fretta. I figli maschi non sono più considerati bambini fin dai dodici anni. Per loro, il passaggio all'età adulta non rappresenta un passo verso l'ignoto: l'educazione dei bambini è impregnata dei valori dei padri, i giochi sono quasi tutti delle riproposizioni in chiave ludica delle attività degli uomini (combattere, navigare, cacciare), l'istruzione è molto pratica, tecnica e il passatempo principale è quello di ascoltare il racconto delle saghe degli dei e degli eroi. Gli archeologi hanno riesumato molti giocattoli: quasi tutti modellini lignei di animali, barche, utensili, spade e armi varie. Non c'erano scuole e l'educazione era affidata alla famiglia.

La scrittura e la lettura erano praticamente assenti. I piccoli seguivano i genitori per imparare a badare al bestiame, a coltivare il campo, a cacciare, a costruire case, a combattere.

Le femminucce badavano alla fattoria, imparavano a tessere, cucinare, sbrigare le faccende domestiche. Le ragazze solitamente si sposavano intorno ai quindici anni. I vichinghi non avevano cognomi: Leif Eriksson significava semplicemente "Leif, figlio di Erik".

VEGETARIANI ANTE LITTERAM
Nella dieta dei vichinghi era fondamentale la presenza di ortaggi e verdure. In centro pagina, un brindisi rituale inciso su una stele ritrovata sull'isola di Gotland, nel Mar Baltico.

grande amore per ogni forma di alimento vegetale (al punto che qualche studioso ha avvalorato l'idea che l'origine del termine Vinland, il termine dato al territorio americano scoperto dai Vichinghi, non volesse significare "Terra del vino" ma, piuttosto, "Terra erbosa").

Il mare offriva soprattutto il pesce: gli uomini del nord solitamente preferivano consumarlo essiccato piuttosto che fresco. Tra i derivati della carne, sulla tavola non mancava il latte, il burro, il formaggio. C'era poi lo skyr, simile all'ambrosia.

L'IDROMELE DEGLI DEI

I Vichinghi bevevano diverse bevande alcoliche e, secondo un'antica usanza, lo facevano spesso utilizzando come bicchieri grossi corni bovini. I corni, pur avendo dimensioni e capacità molto variabili, erano accomunati da una caratteristica: a causa della loro forma potevano essere appoggiati sul tavolo solo lateralmente.

Il risultato? Una volta riempiti, andavano svuotati completamente, dato che non potevano essere appoggiati sul tavolo con dentro la bevanda. Questa era spesso idromele, bevanda divina per eccellenza. Il suo potere, ritenuto magico e non a caso al centro di molti miti nordici, veniva da un processo di fermentazione durante il quale agivano le forze vive della natura. I suoi ingredienti sono l'acqua e il miele (corrispettivo del fuoco), per cui i Vichinghi assommavano nell'idromele i due principi della vita. ›

SKÅL
Con questo augurio, che in scandinavo significa "alla buona salute", i vichinghi brindavano bevendo birra dai corni potori. Questi erano corni di bovini svuotati e utilizzati come bicchieri. I corni potori spesso erano riccamente incisi con scene di saghe o messaggi benauguranti. Inoltre, sono descritti in molte saghe e anche nel Beowulf, il più lungo poema anglosassone.

LA BIRRA DEGLI EROI

I Vichinghi erano gran bevitori di birra. L'importanza di questa bevanda è riflessa nello stesso vocabolario scandinavo, dove si trovano diverse parole associate a diversi tipi di birra: ol, birra; bjorr, birra forte; mungat, birra fatta in casa; virtr, birra che fermenta. Fin dall'antichità, quando su diverse iscrizioni runiche apparve la parola bene augurante "alu" (dalla quale deriverebbe proprio il successivo ol, birra), i Vichinghi associarono questa bevanda a una fausta simbologia.

La birra, indispensabile nelle celebrazioni e nelle feste, era la bevanda del guerriero, corrispettivo più comune dell'idromele, bevanda degli dei.

LA MODA NORRENA

Potrà forse apparire strano, ma sia gli uomini che le donne di questo combattivo popolo del nord amavano curare il proprio aspetto. Sembra che non trascurassero neppure la pulizia del corpo, superando le abitudini non troppo invidiabili in voga presso contemporanei popoli europei. L'inglese Giovanni di Wallingford scriveva, con un certo fastidio, che i Vichinghi danesi invasori si pettinavano con grande cura i capelli, cambiavano le lane (indumenti) a intervalli ragionevoli, facevano il bagno di sabato. In Inghilterra queste abitudini non le seguivano neppure le dame di alto lignaggio.

Le donne vichinghe si truccavano gli occhi per rendersi più attraenti. Secondo alcuni testimoni anche gli uomini talvolta non disdegnavano truccarsi il contorno occhi.

Ibrahim ibn Jakub annotò che «*le donne hanno il diritto di proclamarsi divorziate e si separano dal marito quando lo desiderano. Hanno anche un trucco per gli occhi; quando ne fanno uso la loro bellezza non svanisce mai, anzi si accresce sia nell'uomo che nella donna*».

I pantaloni vichinghi non avevano tasche e neanche aperture per i bisogni. Non è certo che si usassero indumenti intimi.

A proposito di lane, di indumenti, solitamente in ogni casa le donne filavano matasse di lana di pecora e tessevano usando un telaio verticale (a volte appoggiato a una parete). L'ordito era mantenuto in tensione da alcuni pesi e la trama veniva tessuta manualmente. Il prodotto finale costituiva la base dell'abbigliamento tipico vichingo: un tessuto caldo e impermeabile. Gli inverni scandinavi e i viaggi per nave imponevano vestiti capaci di isolare dal freddo e dall'umidità. Gli uomini indossavano una spessa casacca di lana e

Svaghi domestici

Nelle lunghe e buie serate, gli uomini e le donne del nord amano sedersi intorno al fuoco per raccontare storie e cantare. Anche la gente comune compone canzoni.
A causa dell'abitudine scandinava di non lasciare testimonianze scritta, oggi non si conoscono melodie norrene. Per certo, i Vichinghi amano suonare diversi strumenti musicali: flauti in legno, tamburi, corni, lire, arpe. Tra gli svaghi domestici preferiti ci sono i giochi da tavolo. Ve ne sono di diversi tipi, il più comune è il hneftafl: simile al gioco degli scacchi, è un gioco di guerra in cui un giocatore dispone di otto pezzi a difesa del re, minacciato da sedici pezzi di un giocatore avversario che muove all'attacco. I Vichinghi giocano su tavole di legno simili a scacchiere, con la particolarità che nei riquadri ci sono piccoli buchi.

calzoni lunghi o alla zuava. In estate portavano camicie di lino e tuniche attraversate da cinture. Le calzature erano in pelle, simili a bassi stivaletti. Sopra la casacca si portava un lungo mantello, fissato con un grosso fermaglio in corrispondenza della spalla sinistra. Il mantello veniva indossato in modo da lasciare libero il braccio armato.

Il mantello cambiava a seconda della ricchezza di chi lo indossava e spesso era in pelliccia, un materiale molto caldo ed estremamente amato dai Vichinghi.

Le donne indossavano sempre una sottoveste ricoperta da una sorta di grembiule lungo fissato alle due spalle da una coppia di grosse spille ornate. Quando uscivano di casa nei mesi freddi, si coprivano con lunghe mantelle di lana.

AMANTI DEI GIOIELLI

I Vichinghi erano innanzitutto predoni e commercianti. Non resistevano al fascino del metallo prezioso. Oltretutto, adoravano circondarsi di begli oggetti da sfoggiare e ›

UN MONDO DI COLORI
Alcuni esempi di tessuti e abiti utilizzati dai Vichinghi, realizzati seguendo i metodi dell'archeologia ricostruttiva o sperimentale.

ostentare in segno della propria ricchezza. La società vichinga, del resto, si fondava sul rispetto della proprietà privata e l'ostentazione di un bene di lusso personale era in accordo con questo principio predominante.

Oro e argento erano simboli di ricchezza (l'argento, in particolare, era tenuto in grande considerazione), gioielli in rame, bronzo, vetro colorato oppure in ossa di animale - altrettanto ben realizzati dagli abili artigiani Vichinghi - erano gioielli decisamente più economici.

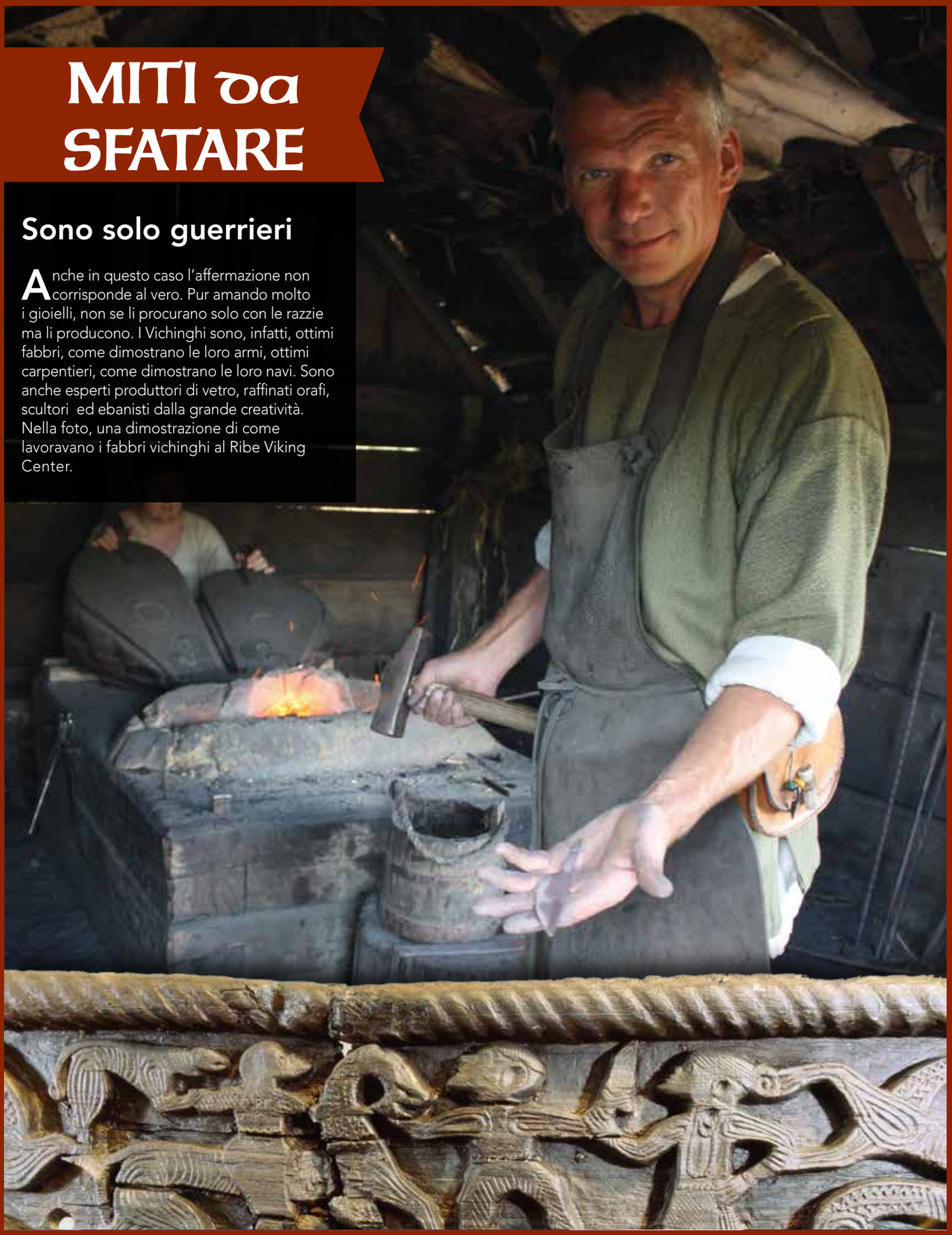
Nella società di Scandinavia erano diffusi anelli, orecchini, spille, collane, fibbie di cinture e addirittura bastoni da passeggio... Tutti veri e propri gioielli, lavorati, ornati, intagliati e decorati tutti finemente. ❖

VETRAI E ORAFI
In alto, un esempio di fornace utilizzata per produrre il vetro, realizzata a Ribe. Accanto, un esempio dell'oreficeria vichinga (spilla).

MITI da SFATARE

Sono solo guerrieri

Anche in questo caso l'affermazione non corrisponde al vero. Pur amando molto i gioielli, non se li procurano solo con le razzie ma li producono. I Vichinghi sono, infatti, ottimi fabbri, come dimostrano le loro armi, ottimi carpentieri, come dimostrano le loro navi. Sono anche esperti produttori di vetro, raffinati orafi, scultori ed ebanisti dalla grande creatività. Nella foto, una dimostrazione di come lavoravano i fabbri vichinghi al Ribe Viking Center.



Un popolo di guerrieri

**Forgiati da una natura cruda e ostile,
gli uomini del nord sono duri e decisi.
Nella vita e nella morte
non si sottraggono alle leggi dell'onore**

IL TERRORE DEI MARI
I Vichinghi hanno lasciato lungo le loro rotte scie di sangue. Tuttavia, non furono davvero molto più feroci dei loro contemporanei.

L'APPARENZA CONTA
L'elmo utilizzato dai Vichinghi aveva una doppia funzione: protettiva, e rituale. La maschera che proteggeva gli occhi aveva anche lo scopo di nascondere l'essenza dell'uomo celato da quel copricapo e di spaventare il nemico. In norreno, Odino è anche chiamato colui che porta l'elmo.

LEGGERO E RESISTENTE
Lo scudo era in legno di tiglio, quindi più leggero e maneggevole di quelli di quercia e allo stesso tempo più resistente.

Tra i Vichinghi le armi erano il simbolo degli uomini liberi; a loro era richiesto di possederle e saperle usare. Più era alto lo status dell'uomo più ricco era il suo corredo militare. Era tanto grande il prestigio, l'onore di possederne una, che ogni guerriero vichingo dava alla propria spada un nome, spesso evocatore di sangue, terrore, furore norreno. Ma i grandi uomini del nord non forgiavano e utilizzavano solamente spade: la metallurgia da guerra norrena comprendeva asce, coltelli, lance, frecce. Per non parlare poi di corazze, elmi, scudi (quest'ultimi principalmente di legno).

Seguendo i principi stessi della religione scandinava, anche le armi avevano un potere che derivava dalla loro natura divina e, per questo (in accordo con la natura della religione norrena), magica. L'arma ha un'anima, possiede un potere primordiale, è di metallo e vanta quindi la forza del fuoco che l'ha forgiata. Darle un nome è rispettarne la natura più profonda e vera.

I guerrieri vichinghi, gli eroi, usavano armi proprio come i loro dei: Gungnir è la lancia di Odino, Mjollnir è il martello di Thor, Ullr usa l'arco, Freyr una spada magica. In una società in cui la guerra era fulcro vitale, le armi non potevano non avere un carattere sacrale.

La spada

Abili forgiatori, i vichinghi sapevano realizzare grandi spade, il cui metallo era frutto di una produzione capace di ottenere un sapiente compromesso tra durezza ed elasticità. La spada norrena, lama a doppio taglio, era dura al punto giusto per tagliare senza rinunciare alla fondamentale flessibilità. Colpita dal nemico, questa lama non andava mai in frantumi. L'elsa della spada (l'impugnatura) era riccamente decorata, in coerenza con lo stile dell'arte norrena. La spada era un simbo-

lo dell'uomo vichingo, era un dono che ogni uomo riceveva al termine di un percorso iniziatico, nel momento in cui il suo approccio alla vita si faceva da passivo ad attivo. Talvolta le spade vichinghe non erano prodotte da fabbi norreni ma importate. Per produrre una spada occorreva molto tempo e questo le rendeva molto costose: una cronaca dell'epoca parla di una spada costata 16 mucche. Le spade erano un segmo di potere e spesso venivano tramandate di padre in figlio.

L'ascia

I vichinghi amavano particolarmente utilizzare l'ascia da combattimento. Evoluzione delle asce dei boscaioli, quelle da guerra avevano una lama più larga e l'impugnatura lunga. L'ascia veniva utilizzata in diversi modi, spesso lanciandola da una certa distanza, spesso menando terribili fendenti nel corpo a corpo. Le asce più pesanti potevano avere una testa anche di 45 centimetri e dovevano essere utilizzate a due mani; erano armi terribili, capaci di staccare facilmente teste dal collo e arti dal corpo.

La lancia

Molto frequente fra i reperti archeologici, arma privilegiata di Odino, la lancia è uno strumento di offesa, aggressivo, maschile. Non a caso, nelle incisioni rupestri, figure di evidente carattere fallico sono dotate spesso di lancia. Odino ricevette la sua Gungnir ("oscillante") in dono dai nani, con essa combatté la grande guerra contro gli dei Vani, con essa combatterà l'immensa battaglia dell'ultimo giorno, nel crepuscolo degli dei. Anche il dio Tyr usa una lancia, spesso conficcandola al centro del cerchio in cui si svolgeva l'assemblea. Lo indica anche la runa Tiwaz, non a caso nome germanico del dio. Le lance erano armi economiche ma efficaci la punta, in ferro era fissata al manico con ›

TRA REALTÀ E FANTASIA

Le asce vichinghe erano in ferro battuto con il filo in acciaio. Meno costose delle spade, erano le armi di maggior produzione dei fabbri. L'ascia bipenne delle fiction è pura invenzione. In alto, un artigiano decora uno scudo al Ribe Viking Center.

MITI da SFATARE

Sono maschilisti

La società vichinga, nonostante la sua struttura piramidale e prettamente maschile, ha nei confronti delle donne una sensibilità diversa rispetto alle altre società del tempo. Ovviamente una donna è soggetta all'autorità del marito o del padre; non può partecipare all'attività politica e non può prendere la parola in assemblea; non può ricoprire il ruolo di capo o giudice e nei processi non può testimoniare. Tuttavia, ha anche molti diritti: può possedere beni ed ereditare le richezze o i terreni dei familiari; può chiedere il divorzio e la restituzione della dote nel caso il matrimonio fallisse. Inoltre, sono protette da ogni tipo di attenzione indesiderata e molti aspetti dei rapporti, anche intimi, sono regolati per legge. In genere, le donne si occupano della fattoria e della casa, dei pasti e della tessitura e della produzione di piccoli oggetti. Tutto ciò che è all'interno della casa è dominio della donna; tutto quello che sta all'esterno riguarda l'uomo.

L'abbigliamento guerriero

Il corredo militare di un guerriero dipende dal suo status. In genere comprende elmo in ferro, spada, cotta di maglia e scudo di legno. La cotta è pesante e deve essere indossata sopra capi molto robusti. È anche molto costosa e non molto efficace. Può essere sostiuta con una armatura lamellare ovvero una giubba di cuoio coperta di lamelle di metallo. L'abbigliamento prevede anche un mantello o un cappotto di pelliccia.
Chi ha minore disponibilità economica, come i contadini, utilizza una lancia, lo scudo e un grosso coltello da caccia. In molti casi viene utilizzato in battaglia l'arco che solitamente si usa per la caccia. L'elmo è in cuoio rinforzato con lamelle di ferro. Il guerriero qui sotto porta un atgeir, una sorta di alabarda.

L'ASTA DELLA LANCIA POTEVA ESSERE LUNGA DAI 2 AI 3 METRI

LO SCUDO DURANTE GLI SPOSTAMENTI ERA PORTATO A TRACOLLA

COTTA DI MAGLIA

COTTA DI MAGLIA

IL FODERO DELLA SPADA ERA IN PELLE O LEGNO

CUOIO E FERRO
In questa immagine, scattata durante una rievocazione storica, si può notare la pregevole fattura dell'elmo. Decorato con figure mitologiche, è corredato da un camaglio: una protezione per il collo e per la gola, realizzata in maglia di ferro.

un perno e in molti ritengono che durante le battaglie questo perno venisse tolto in modo che una volta lanciata, se non avesse raggiunto il bersaglio, la punta sarebbe caduta e il nemico non avrebbe potuto riutilizzarla.

La freccia

Freccia e arco sono strumenti vitali del cacciatore norreno e, in misura minore, del guerriero, per i quali la vita stessa è lotta contro le forze del male. Il potere della freccia è, innanzitutto, quello di dare la morte immediata alla preda cacciata. In battaglia, i vichinghi usavano spesso frecce con la punta a saetta, capaci di penetrare le cotte di maglia. Vigeva poi l'usanza simbolica della "freccia di guerra", una freccia inviata di luogo in luogo per radunare immediatamente un esercito vichingo contro il nemico.

Lo scudo

Scudi dipinti che raffiguravano saghe mitiche e scudi istoriati con figure terrificanti. Lo scudo è un simbolo essenziale per l'uomo scandinavo. È un'arma difensiva e protettrice dietro la quale tuttavia si concentrano, scalpitano, le furibonde forze offensive del guerriero. Lo scudo isola, separa l'uomo della guerra dal resto del mondo. Nel Valhalla, dimora di Odino e degli eroi, il tetto è fatto di scudi disposti come tegole. Canti magici venivano cantati dai vichinghi sotto gli scudi. Il grido guerriero delle popolazioni del nord si dice provenisse da dietro il muro di scudi. Lo scudo è nave di Ullr, un dio legato all'inverno che probabilmente usava il suo scudo come slitta. Un mito che ci ricollega alle radici del nord Italia: i Cimbri, popolo germanico, attraversò da nord le Alpi usando proprio scudi come slitte.

Lo scudo era in legno di tiglio ma anche di ontano o pioppo: così risultava più leggero ma allo stesso tempo più resistente di quello pesante in quercia. Le fibre di questi legni si legavano alle lame rendendo più difficile recuperare la spada dopo aver inferto il colpo. Al centro dello scudo c'era l'umobone, una sorta di chiodo che proteggeva la mano che reggeva lo scudo ma che poteva anche essere usato per colpire l'avversario. Durante gli attacchi, il cosidetto muro di scudi era lo strumento più efficace per sfondare le linee nemiche: in pratica veniva creata una linea ininterrota di legno che proteggeva gli arceri che bersagliavano gli avversari. In un secondo tempo, le due linee avversarie si scontravano e gli scudi

fungevano da ariete per fendere le linee nemiche.

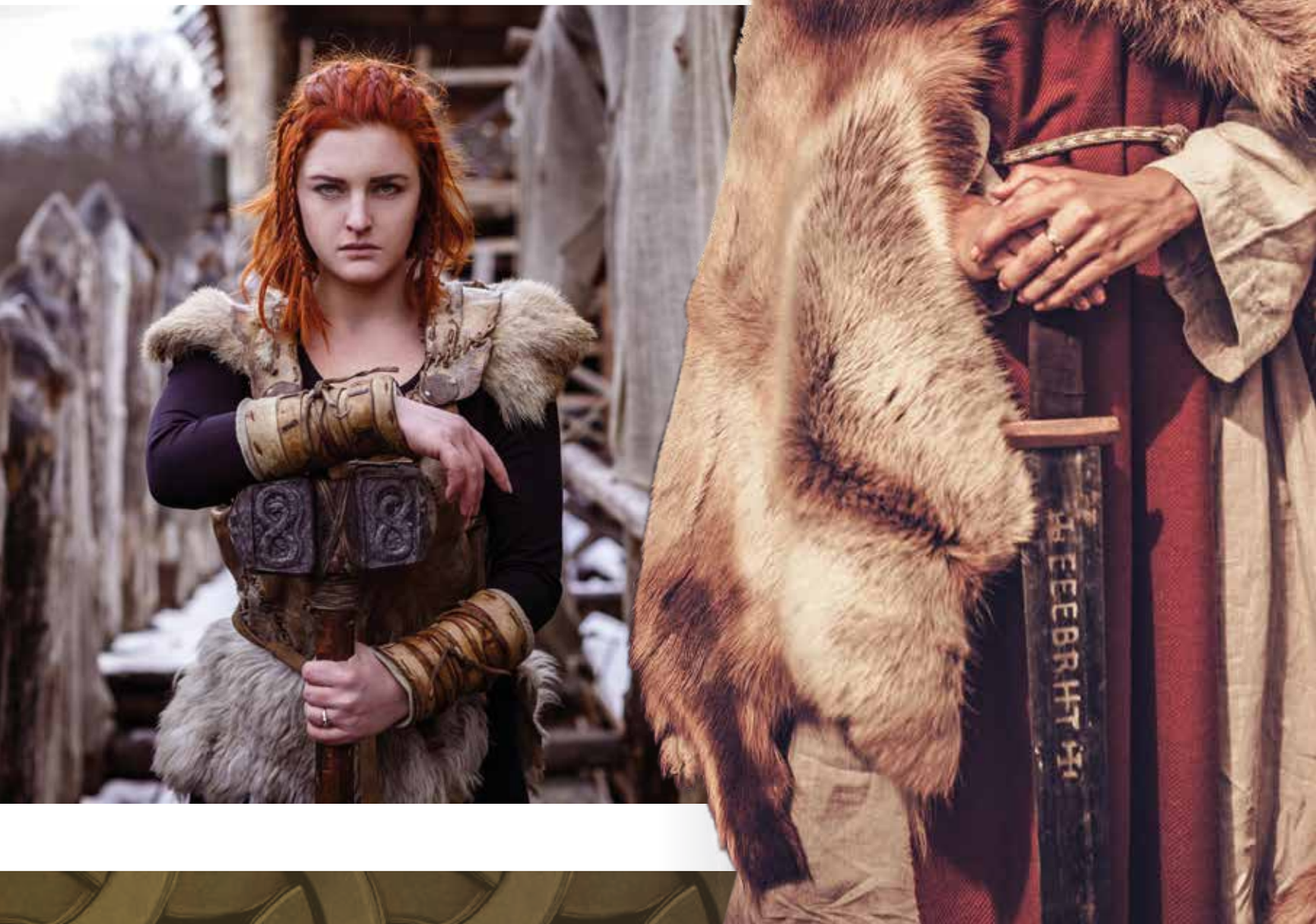
Nei viaggi in mare gli scudi erano posti sulle murate dei drakkar per proteggere i rematori dal vento e dagli spruzzi ma anche dalle frecce di eventuali avversari.

La figura della guerriera vichinga affonda le sue radici nei miti più antichi come quelli legati alle Valchirie.

LE DONNE GUERRIERE

Ogni aspetto, ogni momento, ogni fase della vita norrena era colorato dalla guerra. Combattere era un destino. Nella società vichinga del nono e del decimo secolo, quella della maturità della cultura norrena, ogni uomo imparava a combattere. Con buona probabilità, le donne, che tra le genti scandinave godevano di livelli di considerazione e di libertà difficili da trovare nel resto d'Europa, erano a loro volta capaci di guerreggiare.

Un recente studio australiano, lo studio McLeod, ha dimostrato che fin dalle prime scorrerie norrene sul finire dell'800 in terra anglosassone, la presenza femminile era tutt'altro che trascurabile... E molto probabilmente non era nemmeno pacifica. A Repton, nel Danelaw, l'attuale Derbyshire, è stata scavata infatti una vasta area con circa 250 sepolture risalenti al periodo in cui la cosiddetta Grande Armata vichinga avanzava di villaggio in villaggio, depredando e portando la propria indiscutibile legge del ferro. L'analisi osteologica delle sepolture ha mostrato grandi differenze tra le ossa presenti, registrando una presenza massiccia di donne norrene. Alcuni resti femminili, a Repton come in altri siti archeologici, sono stati›



addirittura rinvenuti insieme alle armi, tipico segno di sepoltura guerriera vichinga. Anche se è improbabile che le donne combattessero diffusamente, alcune di loro senz'altro erano abili guerriere. La società scandinava, piuttosto aperta, non glielo avrebbe vietato.

I primi movimenti dei vichinghi d'oltremare non avevano mai lo scopo dell'insediamento ma solo quello della razzia, ragione per cui una presenza femminile non si spiegherebbe se non correlata alla guerra. Una presenza appurata, dimostrata dall'indagine osteologica sui radioisotopi in grado di indicare il sesso oltre che il luogo di nascita del defunto (quindi di sicuro donna, di sicuro proveniente dalla Scandinavia).

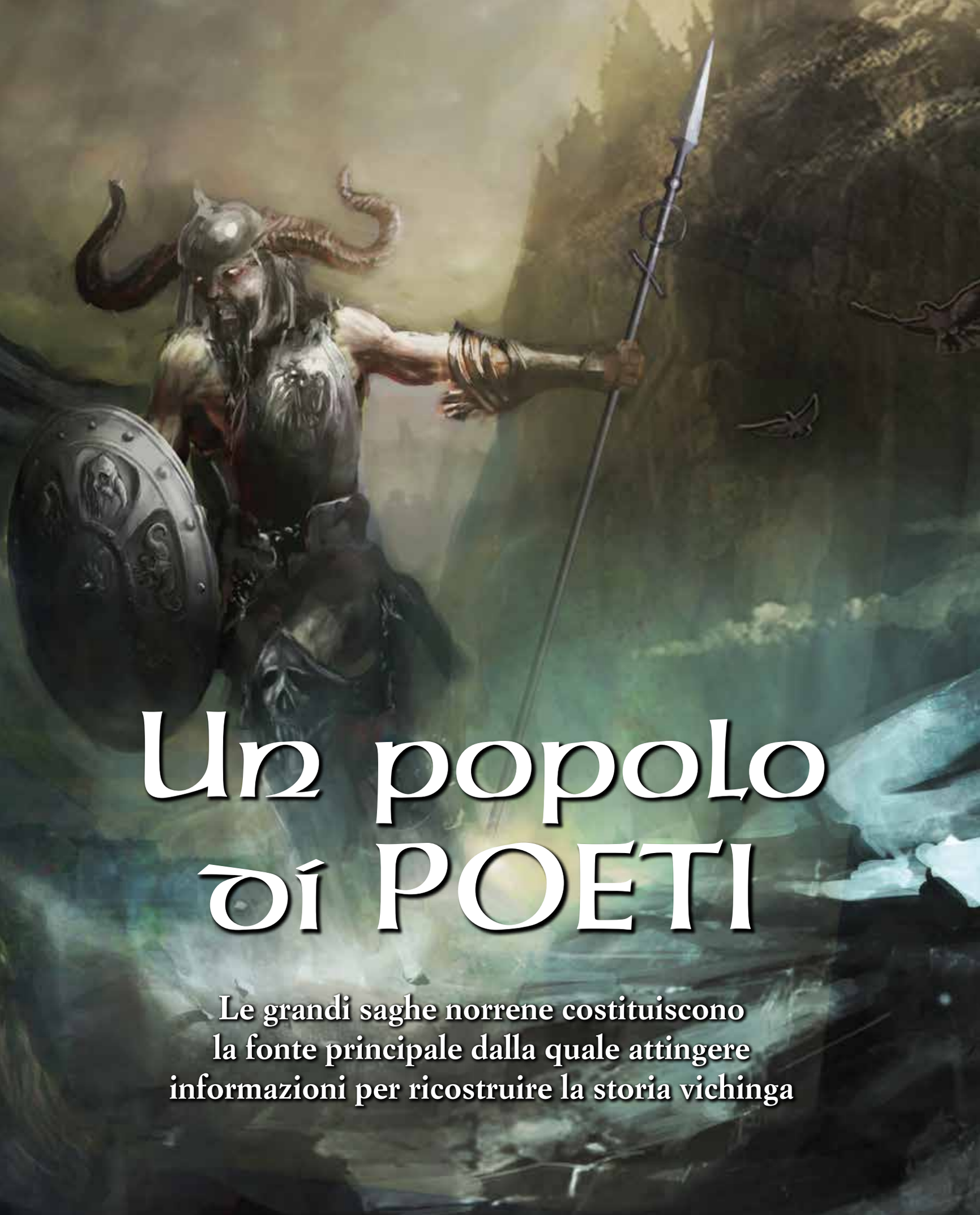
Donne scandinave sepolte con le armi rafforzerebbero ulteriormente questa ipotesi, anche se non è possibile escludere che una donna vichinga potesse essere sepolta con simili oggetti per motivi diversi dal combattimento (il legame con una famiglia regnante, la proprietà della terra, il ruolo di maga seidhr – le armi, infatti, erano oggetti fondamentali nella magia norrena e il loro simbolismo era altamente riconosciuto). Anche se vi sono pochissime certezze, nelle saghe non mancano figure femminili guerriere: le skjaldmaer ("donne scudo"), figure capaci di ispirare il mito delle valchirie oppure, viceversa, narrate per trovare tra le donne un corrispettivo delle divine protettrici degli eroi. ❖

LA LEGGENDA VICHINGA

Questa pellicola è stata realizzata nel 1957 da Roger Corman. Corman era regista innovativo e visionario, famoso per i suoi horror a basso costo, capace di realizzare molti film tratti dalle opere di Edgar Allan Poe e di lanciare Vincente Price. Corman ha anche scoperto autori come Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Peter Bogdanovich, Jonathan Demme, James Cameron e Joe Dante. *The Saga of the Viking Women and Their Voyage to the Waters of the Great Sea Serpent* (questo è il titolo originale) è un polpettone epico che racconta il lungo viaggio di un gruppo di Vichinghi alla ricerca dei loro uomini attraverso mari popolati da mostri marini e isole abitate da barbari sanguinari. Il tutto condito con epiche scene di battaglia e costumi succinti. Il film è basato sul romanzo di Irving Block, sceneggiatore dei migliori film di fantascienza degli anni '50 del Novecento (per esempio, *Il Pianeta Proibito).*

UNA SCOPERTA DEFINITIVA
La prova che le donne guerriero esistessero è arrivata nel 2017 grazie al test sul DNA dei resti umani (fotografia in basso a sinistra) trovati in una tomba a Birka (in Svezia). Dal momento della scoperta del tumulo, 130 anni fa, si era sempre pensato che i resti appartenessero a un capo vichingo vissuto nel X secolo. Insieme alle ossa umane erano emerse: una spada di pregevole fattura, una lancia, un'ascia, due scudi, diverse frecce e i resti di due cavalli da guerra.

FRATELLI COLTELLI
Questa illustrazione mostra uno dei tanti scontri tra Thor, il dio del tuono armato di martello, e Loki, il dio dell'inganno armato di lancia.



Un popolo di POETI

Le grandi saghe norrene costituiscono la fonte principale dalla quale attingere informazioni per ricostruire la storia vichinga

«A *partire dal XII secolo*», scrisse Jorges Luis Borges, «*gli islandesi scoprirono il romanzo, l'arte di Cervantes e di Flaubert, senza che il resto del mondo se ne accorgesse*».

Il mondo, il resto del mondo, se ne sarebbe accorto molto presto. Le saghe (sogur) norrene, i grandi racconti vichinghi, sono momenti eccelsi della letteratura medioevale, ritratti di un'umanità intrecciata a una costellazione divina e rappresentata con uno stile di avanguardia per l'epoca, uno stile essenziale, secco, agile, lontano da eccessi di retorica e di lirismo.

Un prodigio della letteratura che lascia piuttosto sbalorditi: la popolazione di un'isola aspra, violenta, crudele - una popolazione che non superò mai le sessantamila anime - fu in grado di produrre una così ricca e inesauribile letteratura nazionale, fatta principalmente di saghe oltre che di poesie scaldiche (poesie basate sull'approfondita conoscenza del patrimonio mitologico). Il termine "saga", che in norreno significa proprio "racconto", ha un'origine significativa, non casualmente divina, che riporta all'omonima dea definita "colei che vede" della stessa stirpe degli Aesir (quella di Odino, Thor, Baldr, Tyr, Freyr). Le oltre centoventi saghe offrono una storia vichinga ricca di episodi eroici, di faide familiari, di tradizioni radicate.

Costituiscono la base stessa di una ricostruzione storica che non poteva contare su troppi elementi coevi dell'era vichinga. Le saghe, con la resa e la consegna di una "storia" nordica spesso alterata, talvolta fittizia, rimangono quindi documenti eccezionali anche per il loro

La *Grettis saga Ásmundarsonar* è una saga islandese che racconta le vicissitudini di Grettir il Forte: un guerriero divenuto fuorilegge.

valore storiografico. Lo scrittore di racconti restava anonimo, quasi a voler sottolineare la natura comunitaria delle storie, componendo in termini chiari di uomini, di donne, di destini umani. La saga è qualcosa in più della leggenda, qualcosa in meno della storia.

Questa sterminata produzione in prosa, tra le più ricche di tutto il Medioevo, è stata suddivisa in sette categorie basate sul genere di racconti narrati e trascritti. Si va dalle celebri saghe degli islandesi ("islendinga sogur") incentrate sull'epopea delle famiglie norvegesi approdate in Islanda, alle saghe del tempo antico ("fornaldar sogur") piene di contenuti mitologici e magici; dalle saghe dei re ("konunga sogur") che narrano soprattutto le gesta dei sovrani norvegesi, a quelle cavalleresche ("riddara sogur") scritte a imitazione dei ›

LA SAGA DI NJÁLL ÞORGEIRSSON
Le due immagini in bianco e nero sono illustrazioni tratte da una versione novecentesca della Njáls saga: racconto, ambientato tra il 960 e il 1020, di sanguinose faide. La saga è ricca di citazioni di eventi storici realmente accaduti, come la battaglia di Clontarf.

LA SAGA DI GRETTIR
Questa pietra che si trova a Bjarg, in Islanda, riporta alcuni passi della Saga di Grettir il Forte.

Edda in prosa, Edda in versi

TOLKIEN
L'autore de *Il signore degli anelli* ha trovato nell'*Edda* una fonte notevole di ispirazione. Nel 2009, è stato publicato postumo il volume *La leggenda di Sigurd e Gudrùn* ispirato a *Sigurd e la caduta dei Volsunghi*, scritto riproponendo la metrica dell'*Edda*.

Il testo più celebre della mitologia norrena è l'*Edda prosastica* di Snorri Sturluson, un testo redatto presumibilmente tra il 1222 e il 1225 dall'uomo che fu tra i più eminenti politici e letterati islandesi del suo periodo.

Costituita da un prologo e tre parti, l'E*dda in prosa* è ricchissima di contenuti mitologici e ingloba tra le sue pagine alcuni versi di un'altra opera fondamentale, l'E*dda poetica*. Quest'ultima è un'opera a parte, indipendente da quella scritta da Snorri. I carmi di quella che viene designata Edda poetica, antica, sono conservati nel manoscritto "*Codex Regius*" ("konungsbok") che si trova ancora oggi a Reykjavik.

L'Edda antica è costituita da dieci carmi incentrati sulle vicende degli dei e degli altri esseri sovrannaturali (giganti, nani, elfi, valchirie) e da diciannove carmi dedicati agli eroi (tra cui quelli del ciclo mitico ed eroico dei nibelunghi con le figure leggendarie di Sigfrido – Sigurd – e Brunilde – Brynhildr).

CARTA E LEGNO
In alto, una copia del Codex Regius e un'incisione del pannello del portale della chiesa di Hylestad, in Norvegia, che mostra Sigurd mentre cuoce il pasto.

PIETRE DIPINTE
Questa pietra, ritrovata con molte altre a Jelling in Danimarca, venne fatta scolpire da Harold I Dente Blu, il re che portò i norreni verso il cristianesimo, e mostra la più antica rappresentazione di Cristo. La pietra, esposta al Museo Nazionale della Danimarca, è stata restaurata e colorata con lo scopo di riportarla al probabile aspetto originale.

poemi di scuola francese. Decisamente meno interessanti e originali, sono quelle a marcata ispirazione cristiana: la loro presenza era comunque inevitabile, dato che la trascrizione delle saghe avvenne quando ormai il cristianesimo aveva invaso anche il mondo scandinavo. Le saghe nacquero oralmente in seno alla grande illusione vichinga, ossia il sogno di portare e difendere in quella terra isolata e ostile, l'Islanda, la più autentica espressione della cultura dei padri. Questa grande illusione - alla quale gli uomini del nord si aggrapparono eroicamente, combattendo e fronteggiando i pericoli culturali esterni - durò fino all'inevitabile, con tenace rispetto delle proprie radici. La marea cristiana, livellatrice delle identità primordiali indoeuropee, travolse anche il mondo norreno.

Ecco perché, dopo l'anno mille, le saghe passarono da orali a scritte: la cultura dei vichinghi, colpita a morte, non poteva più attuarsi, perpetrarsi nella vita quotidiana. Fu così costretta a riversarsi almeno nel ricordo e nel racconto scritto per i posteri.

LE RUNE
L'antico linguaggio norreno comune ai popoli scandinavi era rappresentato da una serie di simboli fonetici: la serie delle ›

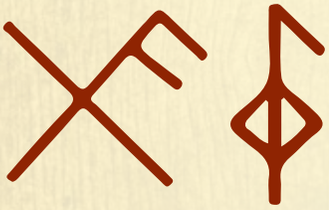
LE RUNE

Al contrario di quanto molti pensino, le rune non sono ideogrammi e quindi non rappresentano, al contrario dei kanji giapponesi, dei concetti astratti come gioia o felicità. Le rune non sono neppure logogrammi e non possono rappresentare parole come, per esempio, "andare", "arrabbiarsi". Di origine germanica, le rune sono divise in antico Futhark, dal nome delle prime sei rune delle 24 che componevano l'alfabeto e con cui si trascriveva il proto norvegese tra il II e l'VIII secolo. Durante l'era vichinga, tra il IX e l'XI secolo, l'alfabeto runico venne rivoluzionato e portato a 16 rune. Il termine che le indica, "run" in norreno, significa segreto o mistero e collega le rune al mito di Odino, che sarebbe il depositario del loro segreto di forza e potenza, come narra una parte del poema eddico *Hávamál*. Oggi, le rune sono al centro di una rivitalizzazione esoterica e parte fondamentale della narrativa fantasy. La combinazione di diverse rune crea frasi e simboli.

AEGISHJALMUR SIMBOLO DI PROTEZIONE E INVICIBILITÀ IN BATTAGLIA

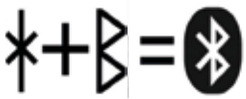
RUNA DELL'ILLUSIONE DI ODINO INDICA IL MASCHERAMENTO

INDICA LA FINE DELLA LOTTA



QUESTI DUE SIMBOLI INDICANO RISPETTIVAMENTE BUONA FORTUNA E BUONA SALUTE

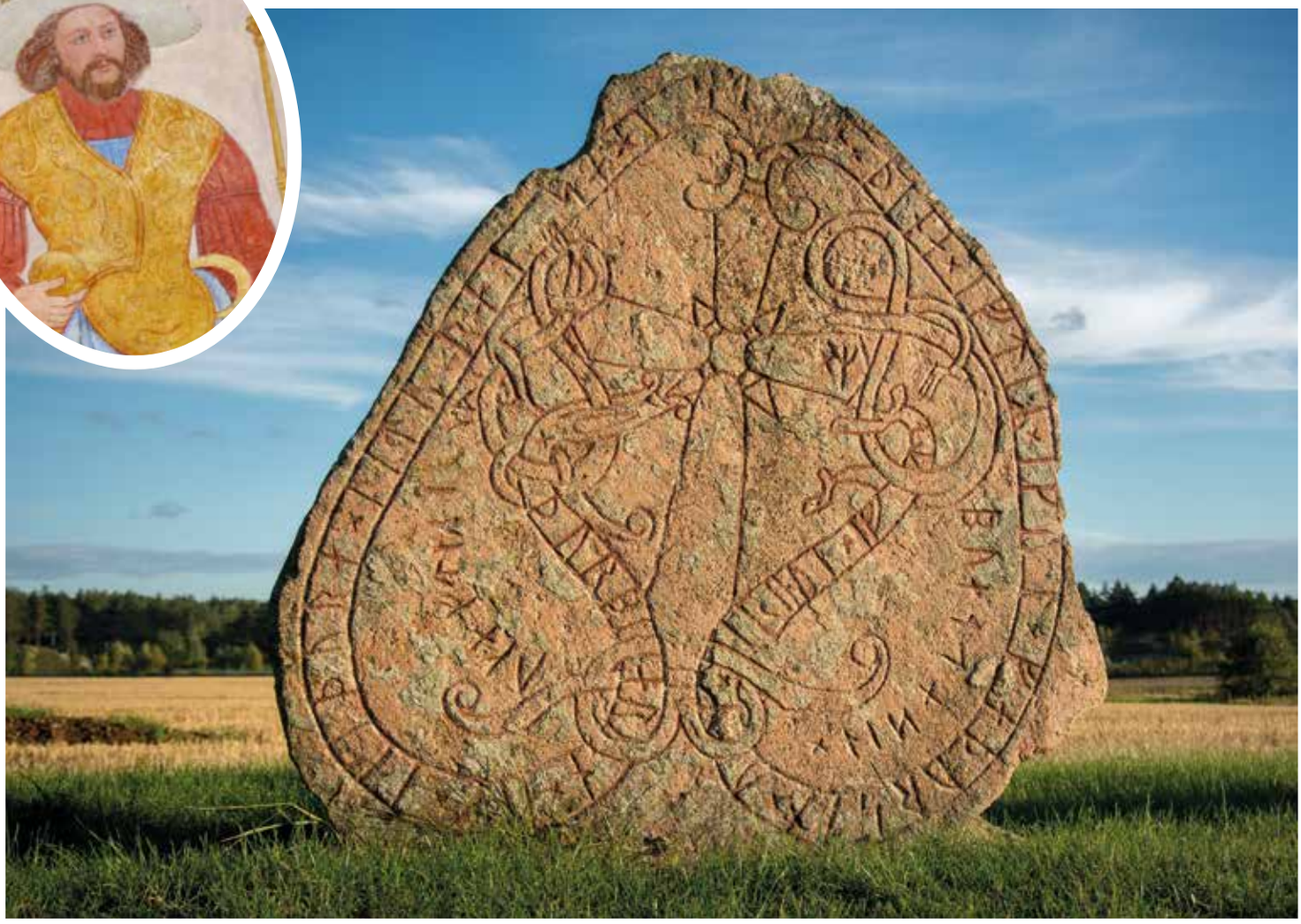
IL BLUTHOOT È VICHINGO



Tutti noi abbiamo a che fare ogni giorno con le rune: quando utilizziamo il sistema per la trasmissione dati chiamato Bluthoot abbiamo a che fare con la storia vichinga. Infatti, le rune che formano il logo sono le iniziali del nome di re Aroldo I Dente Blu che durante il suo regno, dal 940 al 986, su Norvegia e Danimarca, unificò parte della Scandinavia.

rune. L'intero alfabeto runico era costituito da ventiquattro lettere raggruppate in famiglie di otto segni. Le rune, però, non erano semplici lettere di scrittura. Conosciute in tutto il mondo germanico, avevano una strettissima connessione con la magia (carattere attivo essenziale del politeismo norreno), come indica l'etimologia stessa della parola: "run" ("segreto", "mistero") legato al tedesco antico "runen" ("sussurrare", "bisbigliare") e al norvegese dialettale "runa" ("fare stregonerie"). Questa parola suggerisce pertanto l'idea di formule magiche recitate a bassa voce. Significativo poi è che in nessuna lingua germanica la parola "runa" sia associata a lettere latine o greche: le rune, infatti, erano percepite di natura più complessa dei tratti di un semplice alfabeto. Venivano incise nelle pietre ("rista") oppure dipinte ("fa") da un mago-sacerdote, talvolta con il sangue. In pochi sapevano interpretarne correttamente la complessità, secondo la tradizione erano potenti nel bene come nel male perché ricolme di forza sovrannaturale. Nelle saghe sono continui i riferimenti a interpretazioni errate o alla sapienza di chi sapeva leggerle e interpretarle. La loro forza magica spingeva i vichinghi a inciderle sugli amuleti per trarne forza e favori, oppure su oggetti e pietre sepolcrali per tenere lontano spiriti malvagi. Nella saga di Sigfrido si allude a rune benefiche e nefaste, divise in rune della vittoria, della gioia, del dolore, dell'eloquio, della seduzione e così via. Alcuni dei, come Tyr per esempio, sono riconducibili ad alcuni di questi simboli magici che Odino trasse dal cranio di Heidraupnir e dal corno di Hoddrofnir (entrambi appellativi del sapientissimo gigante Mimir). Nelle rune vi è contenuta ogni manifestazione della vita. ❖

L'incisione di grandi massi terminò nel XII secolo con la fine dell'era vichinga. Le incisioni erano memoriali per i caduti.



MITI da SFATARE

Sono tutti predatori

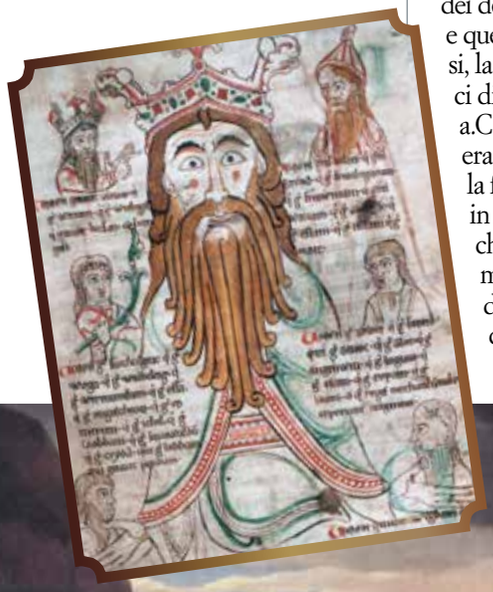
Anche questa affermazione si basa su preconcetti ed errori di trascrizione di documenti o cronache dell'epoca. La società vichinga è una società guerriera ma solo una parte di questa è dedita al saccheggio. Il resto della polazione è composto da contadini, artigiani e cacciatori. In genere, se si esclude l'acquisto di spade dalla Renania, tutto il resto, dal cibo agli utensili, viene autoprodotto. Dagli scambi e dalla vendita di pelli e schiavi, i Vichinghi importano specialmente argento.
Qui accanto, un contadino presso il Viking Center di Ribe,coltiva l'orto come al tempo dei Vichinghi. A Ribe, importante insediamento vichingo, è stato costruito un vero villaggio norreno in una sorta di museo a cielo aperto che permette di scoprire la quotidianetà dei Vichinghi. Per saperne di più: www.ribevikingecenter.dk

LO SCONTRO FINALE
Thor, reso famoso e pop dalla rivisitazione supereroistica realizzata per la Marvel da Stan Lee, Larry Lieber (testi) e Jack Kirby (disegni) nel 1962, era il dio più vicino agli uomini. In questa immagine, è rappresentato lo scontro finale tra il dio del tuono e Jomungrandr, la Serpe di Miðgarðr, che al Ragnarök infetterà il mondo con il suo veleno. La Serpe sarà uccisa da Thor, ma il dio tuttavia morirà a causa del veleno del mostro.

La RELIGIONE del NORD

Divinità degli elementi, guerrieri invincibili, figure dalle pulsioni e dai comportamenti umani: ecco il Pantheon dei Vichinghi

MILLE RAPPRESENTAZIONI
Qui sotto, Odino e la sua progenie in un antico codice. A fondo pagina, nel dipinto del 1817 di Christoffer Wilhelm Eckersberg, gli Æsir in un'ambientazione poco norrena mentre assistono alla morte di Baldr.



Non è facile ricostruire fedelmente il sistema religioso pagano scandinavo. Le origini degli dei del pantheon nordico sono tutt'altro che omogenee e la grande disponibilità di materiale scritto si riferisce a un momento in cui il paganesimo norreno era già ben definito, minacciato dal monoteismo mediorentale cristiano.

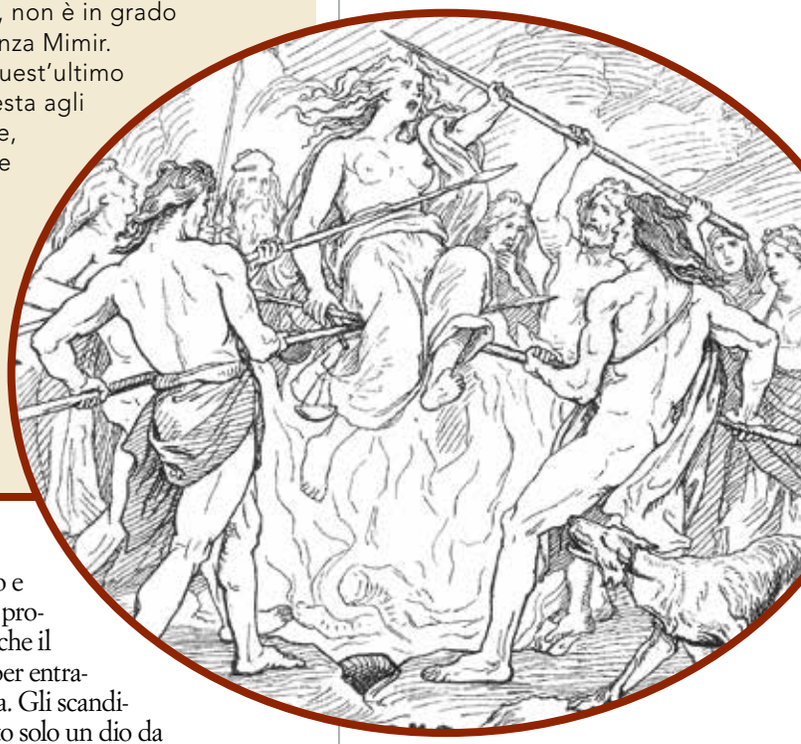
La prima religione della Scandinavia fu probabilmente di tipo naturalistico, ma la religione dei vichinghi si basò sulla famosa coesistenza di due stirpi di dei del politeismo nordico: quella degli Asi (Aesir) e quella dei Vani (Vasir). Secondo alcuni studiosi, la religione originaria (derivante da culti arcaici di tipo naturalistico sviluppatisi fin dal 3000 a.C. in una società contadina e forse matriarcale) era rappresentata dai Vani, divinità peculiari della fecondità. L'arrivo di genti germaniche portò in Scandinavia una società di tipo patriarcale di chiaro stampo indoeuropeo: così, insieme ai germani, arrivarono probabilmente anche gli dei della stirpe degli Asi. Ciò che aveva a che fare con un plausibile scontro tra popolazioni e con la sovrapposizione di una cultura nuova sull'antica (quella degli indoeuropei su quella della popolazione di sostrato), ispirò sul piano mitologico e religioso il mito successivo di due stirpi di dei che combatterono per imporre il loro governo sugli uomini. Così, pur dalla coabitazione in un unico pantheon di Asi e Vani, i vincitori supremi furono i primi, rappresentanti della cultura indoeuropea e delle sue genti (prima germaniche e poi vichinghe).

Neppure gli Asi, però, sono definibili rigidamente, e il loro è un quadro sempre in movimento. Se di Odino non è in dubbio l'origine indoeuropea e il suo ruolo predominante nel corso della storia delle genti del nord, Ullr e Tyr sono quasi secondari al tempo dei vichinghi ma dovevano aver avuto un ruolo fondamentale nell'antichità norrena; un dio molto amato come Baldr, fu introdotto probabilmente in una seconda fase, per alcuni successiva alla nascita di Cristo; abbastanza recente sembra essere anche Thor, dio che assomma in sé una serie di caratteristiche non sempre espresse omogeneamente (dio della forza, dio del tuono, dio della fecondità); enigmatica è poi la figura di Loki, una

La guerra degli dei

Gli Asi e Vani si scontrano nella prima guerra del mondo. La strega Gullveig, appartenente alla stirpe dei Vani, si è addentrata nel paese degli Asi per portarvi cupidigia e corruzione grazie alla sua arte: seidhr, la magia. Gli Asi la catturano, la trafiggono con la lancia e la bruciano nella sala di Odino. Ma Gullveig rinasce: uccisa tre volte, tre volte rinasce. Odino muove allora guerra contro i Vani, scagliando la lancia sulla turba guerriera, segnale della battaglia.

Il conflitto ha esito alterno e i Vani riescono anche a sfondare il recinto degli Asi e a calpestare il terreno sacro di Asgard. Alla fine è tregua, con uno scambio di prigionieri: i Vani mandano i più eminenti tra loro (Njordd, Freyja e Freyr, poi accolti dagli Asi con pari dignità), gli Asi inviano il dio Hoenir e Mimir, dotato di immensa sapienza. I Vani pensano di essere stati ingannati, perché Hoenir, pur nominato loro capo, non è in grado di decidere nulla senza Mimir. Decapitano allora quest'ultimo e mandano la sua testa agli Asi. Odino la prende, la spalma con alcune erbe perché non si decomponga, la rende viva con la magia. Da allora, il dio apprenderà molte cose nascoste, rivelategli proprio dalla testa di Mimir.



LA FINA DEGLI ASI
L'esecuzione di Gullveig in una incisione, del 1895, di Lorenz Frølich.

specie di Lucifero scandinavo; poco chiare appaiono anche le principali divinità vaniche come Njordr, Freyr e Freyja (accettate nel novero degli Asi e divenute così divinità supreme), la cui identità sembra talvolta confondersi con quella di altri dei. In ogni caso, in linea generale la religione dei Vichinghi sembra essere diretta discendente di quella dei Germani, dalla quale conserva la struttura generale, probabilmente modificata dal rapporto con altre popolazioni indoeuropee e no (come i Celti, per esempio, che entrarono in stretto contatto con i Germani già a partire dal 500 a.C.).

A sua volta, è indiscutibile che moltissimi aspetti del sistema religioso germanico riconducano lo stesso ad altri sistemi mitologici indoeuropei, legando così la propria origine a una qualche antica, sapiente religione comune dei popoli indoeuropei: la religione dei padri, la religione antica, le autentiche e uniche radici d'Europa.

Tra gli aspetti, invece, più originali della religione norrena c'è senza dubbio il fatto che la fine del mondo fosse già annunciata nella cosmogonia. Nel politeismo norreno vi era poi una curiosa tendenza al monoteismo, nel senso che a ciascun credente era consentito adorare di preferenza un dio anziché un altro, seguendo le proprie inclinazioni o esigenze. Così, per esempio, era consuetudine l'adorazione anche di un solo dio e un uomo poteva domandare a un suo vicino quale dio venerasse, in quale dio credesse. Questo aspetto della natura del politeismo norreno, aperto e inclusivo, rappresentò probabilmente la breccia che il cristianesimo sfruttò per entrare nella società nordica. Gli scandinavi vedevano in Cristo solo un dio da aggiungere agli altri e il cristianesimo entrò così, facilmente nella società vichinga. Dall'interno poi, ne sgretolò il sistema religioso, imponendo il nuovo dio e la nuova religione al posto degli dei antichi e della religione dei padri.

IL MITICO THOR
Pur non essendo il più importante tra gli dei norreni fu quello più amato. Forse perchè spesso ricoprì il ruolo di difensore degli uomini. Qui accanto, una statuetta di Thor risalte al mille: ritrovata in Islanda, mostra il mitico martello dall'aspetto a forma di croce tipico delle lavorazioni islandesi. Date le dimensioni, circa 7 centimetri di altezza, poteva essere il pezzo di un gioco da tavolo.

I PRINCIPALI DEI VICHINGHI

Odino

Si narra che un giorno, il mitico re svedese Gylfi giunse nel paese degli Asi camuffato da vecchio mendicante e qui venne accolto da una triade divina che lo istruì sulle antiche storie del mondo e degli dei. Sotto la triade si celava Odino, Wotan, il dio triplice, il dio che partecipa ad ogni manifestazione della vita pur non restando imprigionato in nessuna. Nei miti della creazione, è Odino a dare agli uomini spirito e vita.

È il padre di tutti, uomini e dei. La sua figura è innovatrice e sconvolgente: attraversa ogni livello dell'esistenza, è dio dei vivi e dei defunti, è imprevedibile, talvolta piacevole, talvolta terribile.

Ha moltissimi appellativi ›

UNA LOTTA ETERNA
Nella mitologia norrena rivestono un ruolo fondamentale gli Jötunn, i giganti, talvolta in lotta, talvolta addirittura "sposati" con Asi e Vani. Thor è il loro più acerrimo nemico.

LE MOLTE FACCE DI ODINO
Dio della vittoria, padre di tutti gli dei, depositario della saggezza e della magia, Odino è il viandante che viaggia alla scoperta del mondo e degli uomini.

che alludono alle sue molteplici qualità e manifestazioni e che nascondono anche la sua identità inafferrabile, misteriosa e orribile. È signore della magia, parla sempre in versi, ha un occhio solo perché uno lo ha ceduto in cambio di immensa saggezza, porta lunga barba che ne cela in parte il volto.

Agli uomini si mostra con l'aspetto di un viandante misterioso che dispensa conoscenza. È dio della furia, della guerra, della vittoria. I due corvi Huginn e Muninn sono i suoi consiglieri e le sue spie che volano per il mondo per tornare a rifergli quanto hanno visto.

Thor

Figlio di Odino, era venerato particolarmente nella Norvegia settentrionale e in Islanda, dove il culto di Wotan era poco diffuso (il culto di Odino si concentrò particolarmente nell'area continentale danese, l'area originaria del culto). Fu talmente amato che la sua figura fu tenacemente opposta al "bianco Cristo", il nuovo dio proveniente dal sud del mondo. I tuoni e i fulmini che sconvolgono il cielo scandinavo durante le tempeste sono manifestazioni della sua forza divina. Thor possiede il martello Mjollnir donatogli dai nani: è un'arma talmente impetuosa che per impugnarla è costretto a indossare speciali guanti di ferro. Thor possiede poi una cintura di forza che una volta cinta gli dona una doppia potenza divina. Dio del tuono (come indica lo stesso nome), si sposta nel cielo su un carro trainato da due capri. Il passaggio del carro divino scatena i fragori della tormenta. Il martello di Thor ha funzione consacratrice, di trasmissione dell'energia divina. Mjollnir ha potere antidemoniaco (è l'arma più eccelsa nella lotta contro i giganti, demoni dell'oscurità e del caos) e consacra anche l'unione coniugale.

Tyr

Nel principio dei tempi, gli dei già conoscevano il loro destino: dover essere divorati dal lupo Fenrir durante il crepuscolo degli dei, il Ragnarok. Fenrir, concepito da una gigantessa e dal dio Loki, fu catturato con l'inganno e legato a una correggia magica.

Fenrir chiese allora che, come pegno che non gli si volesse fare del male, uno degli dei gli mettesse una mano in gola. Solo uno ebbe il coraggio di farlo: Tyr. Quando poi il lupo capì di non potersi più liberare, tranciò la mano al dio. Nell'era vichinga, Tyr è un dio poco delineato, in sottofondo. Il suo nome Tiwaz è imparentato con gli altri nomi indoeuropei del dio del Cielo: Dyaus, Zeus, Giove-Juppiter. In origine era un dio supremo, anche perché il plurale stesso di Tyr è tiwar, uno dei nomi che si riferiscono agli dei più in generale. L'interpretatio romana lo identificava con Marte e, in effetti, il suo aspetto militare è ben sviluppato. Altra vocazione di Tyr è quella del dio della legge (omologo di Mitra) che intrattiene rapporti diretti con il thing, le assemblee dove si dibattono i processi. Dal punto di vista germanico non vi è alcuna contraddizione tra dio delle battaglie e dio del diritto, tanto che nelle stesse assemblee le decisioni si approvavano agitando in aria spade e asce oppure dando colpi di spada sugli scudi.

Loki

Loki non riceveva culto e non gli venivano consacrati templi. È una figura divina ambigua, equivoca, infedele, a tratti sconcertante.

Loki è un Asi e insieme ai suoi pari combatte i nemici (i giganti) e fa forgiare dai nani diversi oggetti magici per gli dei. Ciononostante, è un assassino malvagio, privo di morale, che uccide Baldr, vantandosene, e che genera alcuni figli demoniaci: Fenrir, il lupo cosmico nemico degli dei; Midgard, il gran serpente che giace nell'oceano tutto avvolto intorno alla terra; Hel, la signora del paese triste ove finiscono i morti ai quali non è concesso l'accesso al Valhalla. A lui si deve attribuire probabilmente anche un mito generatore, o di eroe civilizzatore, simile a quello di Prometeo. Principalmente, però, Loki incarna il principio del male che dà origine al mondo (e nel Ragnarok, la fine di ogni cosa, combatterà contro gli dei). È tuttavia funzionale all'esistenza del Cosmo, inevitabilmente incentrato sul fondamentale dualismo. Loki è anche buffone, figura che incarna perfettamente l'immagine di chi degrada, profana, ridicolizza, dissacra (sé stesso) e ogni cosa divina.

Baldr

«Il migliore che tutti lodano», lo definisce Snorri. *«È d'aspetto sì bello e così brillante che irradia splendore... è il più saggio tra gli Asi, il più abile nel parlare e il più clemente»*. Il mito del dio Baldr è uno dei più toccanti di tutta la mitologia germanica. È un principe della luce, amato da tutti gli dei e dagli uomini, figlio di Odino e di Frigg. Baldr ebbe sogni funesti e gli dei decisero allora di renderlo invulnerabile facendo giurare a tutte le cose del mondo di non arrecargli del male. Dopodiché gli Asi si riunirono nel luogo scelto per il thing e iniziarono a colpire Baldr con le spade e a lanciargli addosso ogni tipo di oggetto. Loki, sotto mentite spoglie, andò da Frigg e le chiese se davvero ogni cosa del mondo avesse giurato di non nuocere a suo figlio. Frigg rispose che solo a mistilteinn ("germoglio di vischio") non era stato richiesto il giuramento, perché allora era sembrato troppo giovane per costringerlo a giurare. Così Loki prese il rametto, lo portò a Hodhr, fratello invidioso di Baldr, e disse a questi di fare come gli altri dei. Hodhr, ignaro, lanciò il germoglio di vischio sul fratello. "Lo strale attraversò Baldr, che cadde a terra morto. Fu questa la maggior sventura che mai si ebbe tra gli dei e tra gli uomini". Il dramma di Baldr è chiave di volta della storia del mondo, un punto di rottura tra un'era dell'oro e dell'armonia e la mediocrità dell'era seguente. Baldr il puro, il luminoso, il saggio, il buono, ucciso dall'odio, dall'invidia, dalla cattiveria.

Thor vive nuovamente nei film Marvel mentre Odino è la star nella serie tv *American Gods*, tratta dal romanzo di Neil Gaiman.

Freyja e Freyr

Figli gemelli di Njordhr, rappresentano la stirpe dei Vani, la stirpe antica che ha rapporto diretto con la terra madre, la fertilità, la pace. I due gemelli nascono dal rapporto incestuoso tra Njordhr e sua sorella: dato che i germani detestavano l'incesto, questo mito potrebbe ›

CONTAMINAZIONI RELIGIOSE
in alto, un'immagine di Tyr, accomunato nell'aspetto a Marte, il dio romano della guerra.
Sotto, una versione moderna di Loki: una divinità malevola ma ambigua al punto da essere spesso alleata di Thor e Odino nelle battaglie contro il Male.

GLI DEI NORRENI ILLUSTRATI
Freya, nella rappresentazione dell'illustratore vittoriano Arthur Rackham (1867–1939). L'immagine fa parte delle illustrazioni realizzate per *L'anello dei nibelunghi* e *Sigfrido e il crepuscolo degli dei* di Richard Wagner.

essere interpretato come un ultimo riflesso dei costumi di popolazioni aborigene pre-indoeuropee. Agli dei Vani, oltretutto, la tradizione vichinga associa diversi matrimoni tra fratelli. Njordr governa vento, mare e fuoco: è il dio che i vichinghi invocano prima di ogni loro viaggio. Freyr, il cui nome significa "signore", è il dio della fecondità che governa lo splendere del sole o l'arrivo della pioggia, la crescita della terra e la ricchezza degli uomini. Particolarmente amato tra i norreni, è venerato in special modo nel grande tempio pagano di Uppsala (il centro politico e religioso svedese), dove è raffigurato con immagine fallica e dove il suo culto comporta molti gesti orgiastici e sacrifici umani.

Sua sorella Freyja, invece, è dea lasciva che incarna lussuria, fecondità e amore. Loki la accusa di avere giaciuto con tutti gli dei, è connessa a diversi animali sensuali, gatti soprattutto. La sua connessione con i gatti è dovuta anche alla qualità magica di questi animali: Freyja è infatti maestra di magia, arte che si lega a diverse pratiche oscene.

IL VALHALLA

Dodici misteriose tessitrici lavorano a un telaio i cui pesi sono crani umani, la trama è costituita da intestini, la navetta da una freccia e il pettine da una spada. Sono dodici valchirie. Il loro lavoro è paziente, meticoloso: tessono il destino dell'uomo recitando versi in cui si preannuncia la morte dei guerrieri. Il destino ha quindi un legame simbolico con la battaglia, tanto che "orlog drygja" riferito alle valchirie significa "suscitare battaglie" e, ugualmente, "stabilire destini". Le valchirie scelgono i caduti per volere diretto di Odino, colui che è tutto, colui che è signore assoluto di vita e di morte.

Odino le manda ogni giorno sul campo di battaglia a proteggere gli eroi oppure a recare loro il segno di morte. Per un guerriero nordico morire in battaglia è una scelta che Wotan fa per lui, un privilegio che solo un dio può scegliere e concedere. La stessa morte sul campo di battaglia diventa sacrificio di sé al dio, grazie al fatto che con il proprio corpo caduto, senza vita, si dà cibo alle aquile, ai corvi e ai lupi, animali sacri a Odino. Gli uomini che muoiono in battaglia vengono raccolti dalle valchirie e accompagnati nel Valhalla, la dimora degli eroi. Qui tutto è riconoscibile e riconducibile alla guerra: al posto dei pilastri vi sono aste di lancia, il tetto è ricoperto da scudi che sostituiscono le tegole, le panche sono cosparse di corazze. Il Valhalla ha 540 porte ma l'accesso è consentito solo ai prescelti. Al di sopra vi è sospesa un'aquila, alla porta occidentale è impiccato un lupo pendente. Il cancello del Valhalla si chiama Valgrind; davanti all'ingresso sorge un bosco magico, Glasir, i cui alberi hanno foglie d'oro; a occidente cresce rigoglioso il vischio sempreverde che provocherà la morte del dio Baldr.

Nella sala del Valhalla le valchirie servono ai caduti boccali stracolmi di birra e di idromele. L'idromele che sazia gli eroi scorre come un fiume dalle mammelle della capra Heidrun che insieme a Eikthyrnir bruca le foglie dell'albero cosmico, Yggdrasill. Odino risiede nel Valhalla insieme agli eroi ma, a differenza loro, non mangia il cibo preparato dal cuoco Andhrimnir, decidendo di bere esclusivamente il vino. Ogni giorno Andhrimnir cuoce, nel calderone chiamato Eldhrimnir, il maiale di nome Saehrimnir: quest'ultimo, nonostante venga finito dai guerrieri, alla sera torna nuovamente intero. Insieme a Odino stanno i suoi due lupi Geri e Freki (ai quali il dio cede il cibo preparato per lui) e i suoi fidati corvi Huginn e Muninn (che all'alba manda in giro per il mondo e che accoglie sulle sue spalle all'ora del pasto, quando tornano per rivelargli tutto quanto hanno visto e udito). Nel Valhalla, coloro che sono morti in battaglia prendono il nome di Einherjar e ogni giorno si destano al canto del gallo Gullinkambi o Salgofnir.

Dopo essersi svegliati escono, raggiungono un grande prato e combattono tutto il giorno, uccidendosi tra loro.

Al momento del pasto, però, tornano nel Valhalla per sedere insieme, bere, e mangiare in piena armonia, concordia e fratellanza. Così, giorno dopo giorno, quasi per sempre... Fino al crepuscolo degli dei, quando allo scoccare dell'ora fatale si spalancheranno tutte le porte del Valhalla e gli Einherjar combatteranno le forze del male guidati da Odino, il dio che si circonda solo di eroi, di coloro che in vita hanno combattuto, di coloro che hanno così dato un senso sacro alla propria esistenza nel Midgard, il mondo degli uomini.

IL CREPUSCOLO DEGLI DEI

A Midgard, il mondo degli uomini, la fine sarà annunciata con tre anni di guerra, di discordia, di mancanza di fede, di depravazione, di fratricidi e incesti. Ci sarà Fimbulvetr, un lungo, terribile inverno di tre anni senza l'interposizione dell'estate. Sarà l'età dell'ascia, l'età della spada, l'età della tempesta, l'età del lupo. Arriverà così il Ragnarok, il crepuscolo, Condanna o Destino degli dei perché stabilito fin dal principio del mondo. Le forze del male e del caos muoveranno guerra: Hati e Skoll, i lupi inseguitori, inghiottiranno il Sole e la Luna, i confini terrestri si spezzeranno e le montagne cadranno; il lupo Fenrir riuscirà a spezzare il suo legame e spalancherà le mascelle dal cielo alla terra; il serpente di Midgard uscirà dalle acque degli oceani; Naglfar, la nave dei morti fatta con le unghie non tagliate dei defunti, giù in Hel romperà gli ormeggi e condurrà tutte le forze oscure verso Asgard; i giganti guidati da Surt raggiungeranno Bifrost, il ponte di Asgard, spezzandolo con il loro peso. Le forze del bene, le forze guerriere, serreranno allora le fila al suono del corno di Heimdall, il custode degli dei. Odino con elmo e spada d'oro condurrà sul campo gli eroi del Valhalla. Thor con il il martello fronteggerà il serpente di Midgard, Frey affronterà il gigante Surt, Odino combatterà contro il lupo Fenrir. Tutti e tre gli ›

BEATITUDINE ETERNA
In alto, la visione del Valhalla in un'illustrazione ottocentesca. Nel tondo, Heimdallr, il dio della sorveglianza e guardiano del regno degli dei Æsir e Vani, suona il suo possente corno. Heimdallr veglia su Agard: se un nemico tenta di varcare il ponte dell'arcobaleno avverte il mondo suonando il Gjallarhorn, il cui suono raggiunge ogni meandro dell'universo.

Al centro del mondo

Gli Asi diventano gli dei sovrani, i signori assoluti del cielo, dopo aver mosso guerra ai Vani e aver concluso con loro un patto sacro che porta ad una sorta di integrazione.

Gli Asi, secondo Snorri, provengono originariamente da Asaland, dove si trova la fortezza di Asgard, recinto degli Asi, significativamente identificata con la città di Troia.

Secondo l'Edda, Asgard è la fortezza celeste, al centro del mondo, che gli dei hanno costruito per abitarvi con le proprie famiglie, al riparo dagli attacchi dei giganti, loro antichi nemici. Tutte le dimore degli dei, compreso il Valhalla, sorgono ad Asgard, cui si accede transitando su un ponte di arcobaleno, il Bifrost. Nella guerra tra Asi e Vani il muro di Asgard è stato abbattuto, restando poi sotto la continua minaccia dei giganti.

dei cadranno, lottando fino all'ultimo, come è scritto fin dal principio.

Tyr si annienterà contro Garm, Heimdall contro Loki, quest'ultimo dalla parte del male. Il sole si oscurerà, le stelle crolleranno dalla volta celeste, il gigante Surt emetterà fuoco ovunque, la terra alla fine sprofonderà nel mare.

Dalla fine di tutto, tutto ricomincerà. Sarà un nuovo ordine della vita: due figli di Odino e due figli di Thor, sopravvissuti al Ragnarok, ripopoleranno un altro mondo apparso dalle acque. A loro si unirà il dio Baldr, il buono, l'incolpabile, e con lui anche suo fratello Hodhr, l'ignaro assassino.

Il Ragnarok rappresenta la battaglia finale che porta alla distruzione e alla rigenerazione dei mondi.

L'ABERO COSMICO

Si narra di come Odino abbia ottenuto le rune, simbolo della saggezza e del potere della magia nordica: ferito dalla lancia e sacrificato a Odino, ossia sacrificato a sé stesso, il dio rimase appeso a testa in giù per nove notti, senza cibo né bevanda, all'albero Yggdrasill. Così ottenne il potere delle rune e quello della poesia. Nelle antiche storie è ricordato che il luogo più santo degli dei, dove questi tengono ogni giorno consiglio, sorge presso il frassino Yggdrasill. Tutto l'universo, pur nelle sue varie manifestazioni, è parte di un'unica vita, come un grande albero che spinge le radici in profondità, fino agli strati più infimi dell'essere, ma che protende i suoi rami fino alle regioni supreme del cielo.

Yggdrasill ha tre radici possenti: una è tra i giganti, una tra gli Asi, una in Niflheimr dove è massimo il tormento dato dalle serpi. Presso la radice che si protende tra i giganti sta la fonte di Mimir, in

LA BATTAGLIA FINALE
Odino, in sella a Sleipnir (il suo mitico cavallo capace di correre tanto nel cielo quanto sull'acqua), guida con il figlio Thor gli eroi del Valhalla verso il Ragnarok.

L'ALBERO DEI MONDI
Nella pagina accanto, la raffigurazione dell'albero che unisce i livelli cosmici della mitologia norrena.

cui è nascosta la scienza di tutte le cose. Qui il gigante Mimir, possessore della fonte, è sapientissimo perché ogni giorno beve il liquido che ne scaturisce con il corno Gjallarhorn. Anche Odino un giorno aveva bevuto un sorso della bevanda della sapienza, dovendo in cambio cedere un occhio.

La radice del grande albero del mondo che si trova fra gli Asi, invece, è prossima alla fonte di Urdr. Qui sorge una casa dove tre splendide ragazze chiamate norne si prendono cura di Yggdrasill. Con le altre norne, loro sorelle, hanno il compito di stabilire il destino degli uomini alla nascita.

Talune norne sono buone, talune sono malvagie: ecco perché agli uomini toccano destini così tanto diversi.

I NOVE MONDI

Non vi è saggio tra gli uomini che conosca la posizione esatta e la disposizione delle regioni dell'universo. Il loro numero è però noto, ed è il nove: nove sono, infatti, i mondi dell'universo norreno.

1) Midgard, il mediano, il mondo di mezzo è posto al centro dell'universo ed è abitato dagli uomini.

2) Asaheimr è la regione ove sorge Asgard, luogo degli dei. Il secondo mondo si trova nel cielo, ma taluni pensano che in realtà i suoi templi e palazzi divini siano dislocati da qualche parte in Asia, forse a Troia.

3) Vanaheimr è il terzo mondo, terra della stirpe dei Vanir. Si trova probabilmente a occidente di Asgard.

4) Il quarto mondo è il regno degli Jotnar, posto agli estremi confini dell'universo. Il suo nome è Jotunheim, un mondo remoto.

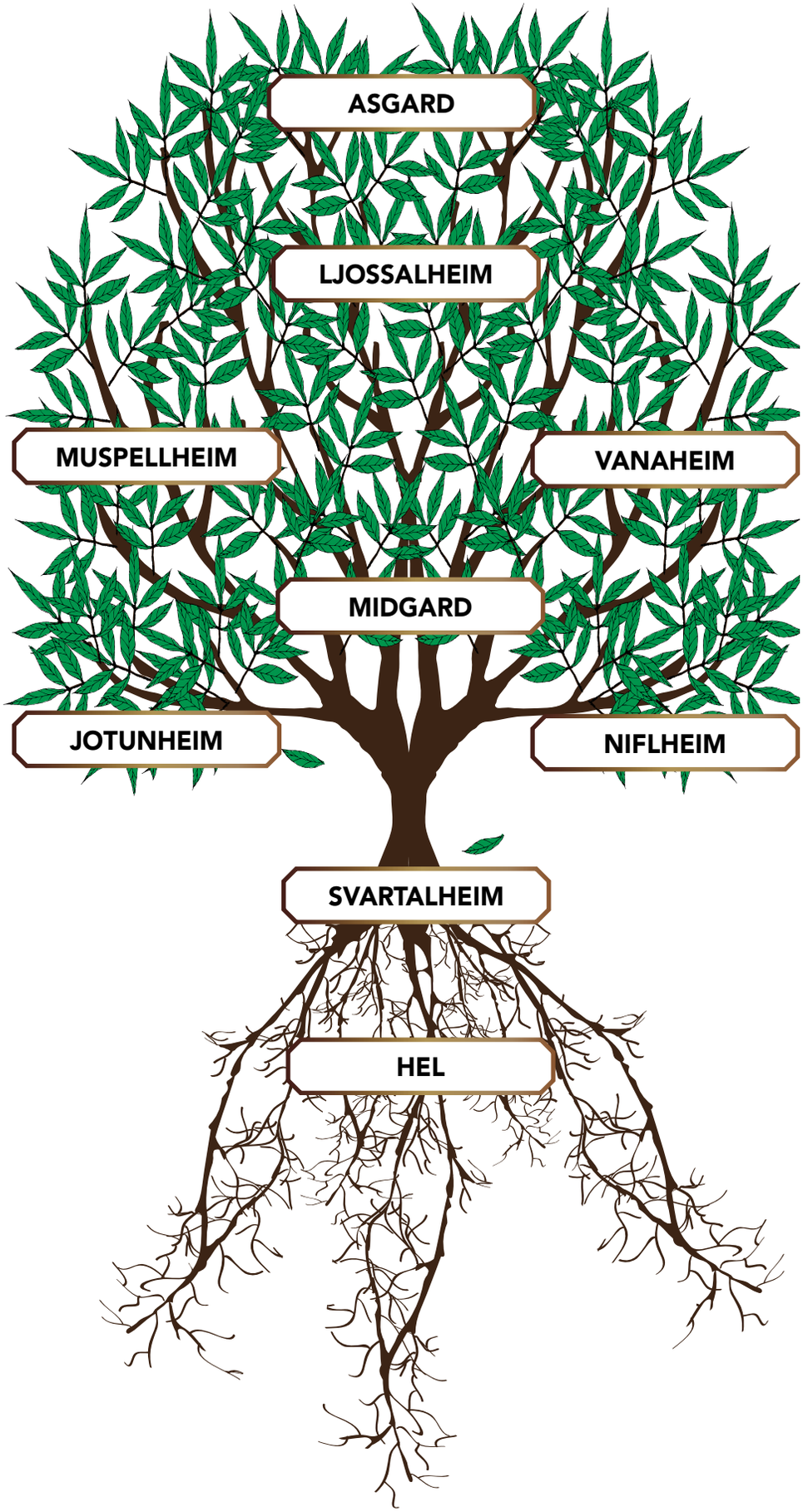
5) Ljossalheim, quinto mondo, regione dei Ljosalfar.

6) Nel sottosuolo dell'universo sorge invece Svartalheim, il sesto mondo abitato dai Dvergar e dai Dokkalfar.

7) Niflheim è gelido, nebbioso, secondo molti confinato negli abissi cosmici. Settimo mondo, è uno dei più antichi e faceva una volta parte di Ginnungagap.

8) Tutto brucia ed arde nell'ottavo mondo: Muspellheim, in antichità anch'esso parte di Ginnungagap, è sede dei giganti di fuoco e del guardiano Surt. Nessuno straniero, nessun visitatore può sopportare il fuoco di Muspellheim.

9) L'ultimo mondo è Hel, il mondo che sorge nella zona più buia e profonda dell'intero universo. Qui, tra pioggia e freddo, giungono le anime di tutti i morti non caduti in battaglia. I malvagi si dirigono a Nifhel, l'inferno nebbioso di Hel che si trova nella profondità della profondità. ❖



VICHINGHI

Bimestrale - prezzo di copertina 9,90 €

Direttore responsabile: Luca Sprea

Realizzazione editoriale a cura di: Excalibur Srl
Ideazione: Riccardo Mazzoni
Testi: Federico Goglio con Riccardo Mazzoni, Lars Gowland, Giovanna Mazzoni
Traduzioni: Catia Lattanzi
Fotografie: Camillo Balossini, Excaliburphoto.eu, Wikipedia/Wikimedia, Università di Uppsala, Vibe Viking Center, Jorvik Viking Centre, Roskilde Viking Ship Museum, Birka Museum, Viking Ship Museum, Trelleborg Viking Fortress.
Grazie a: Northanger Army, Jomsborg South Storm. (Massimo Giacchero, Stefano Perelli), Festival of Slav and Viking, Nazione Vikinga Ricetto di Candelo (BI)
Realizzazione grafica: Morena Ceriotti/Excalibur

Sprea S.p.A.
Socio Unico Gestione Editoriale S.p.A.
Direzione e coordinamento di Gestione Editoriale S.p.A.

Presidente: Luca Sprea
CDA: Mario Sprea, Claudio Rossi (pubblicità e marketing),
Andrea Franchini (responsabile qualità editoriale)
Art director: Silvia Taietti

Coordinamento: Gabriella Re (Foreign Rights), Silvia Vitali - international@sprea.it, Ambra Palermi (Coordinamento Editoriale), Alessandra D'Emilio e Roberta Tempesta (Segreteria Editoriale) Francesca Sigismondi (ufficio legale), Tiziana Rosato (acquisti e produzione)

Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Sara Palestra
amministrazione@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL
Sonia Lancellotti: tel. 0292432295 - distribuzione@sprea.it

PUBBLICITÀ
Segreteria Marketing: Emanuela Mapelli - Tel. 0292432244 - pubblicita@sprea.it

Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (Mi) - Italia
PI 12770820152- Iscrizione camera Commercio 00746350149
Per informazioni, potete contattarci allo 02 924321

ABBONAMENTI E ARRETRATI

Abbonamenti: si sottoscrivono on-line su www.conoscerelastoria.it/abbonamenti
Mail: abbonamenti@conoscerelastoria.it
Fax: 02 56 56 12 21
Tel: 02 87 16 81 97 (lun-ven 9:00-13:00 e 14:00-18:00)

Il prezzo dell'abbonamento è calcolato in modo etico perché sia un servizio utile e non in concorrenza sleale con la distribuzione in edicola.

Arretrati: si acquistano on-line su www.conoscerelastoria.it/arretrati
Mail: arretrati@conoscerelastoria.it
Fax: 02 56 56 12 21 - Tel: 02 87 16 81 97 (lun-ven 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
www.sprea.it

Registrazione testata: Conoscere la Storia, pubblicazione registrata al Tribunale di Milano il 15.11.2007 con il numero 717

Distributore per l'Italia e per l'estero: Press-Di Distribuzione stampa e multimedia s.r.l. - 20090 Segrate. ISSN: 2283-8449

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A.- Salerno

Copyright Sprea S.p.A.
La Sprea S.p.A. titolare esclusiva della testata Conoscere la Storia tutti i diritti di pubblicazione e di diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede legale in Via Torino, 51 Cernusco sul Naviglio (MI). Per informazioni potete contattarci allo 02924321. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea S.p.A. Per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo

Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

È IN EDICOLA

LA GUERRA DEL VIETNAM

VIETNAM

1955
1975

LE RAGIONI DI UNA GUERRA, LE CAUSE DI UNA SCONFITTA

DOCUMENTI STORIE DI GUERRE E GUERRIERI

Gli armamenti, i corpi speciali, le operazioni militari e le missioni segrete

Gli obiettivi della Casa Bianca e il movimento pacifista

...nti al napalm
...villaggi

L'INCREDIBILE DISFATTA DEL GIGANTE AMERICANO

...DEL DOMINO › LA DOTTRINA DEL CONTENIMENTO › L'ESCALATION MILITARE
...VESTMORELAND › LA GUERRIGLIA VIETNAMITA › "SEARCH AND DESTROY" ›
...ENSIVA DEL TET › LA VIETNAMIZZAZIONE DI NIXON › L'EPILOGO DRAMMATICO

...A BARRE N IV DI COPERTINA

ANCHE IN VERSIONE DIGITALE A 4,90€

PDF

Scansiona il QR Code

Acquista la tua copia su **www.sprea.it/vietnam**

CONOSCERE LA STORIA

VICHINGHI

IL POPOLO CHE HA CONQUISTATO L'EUROPA

LA NAVIGAZIONE
Marinai coraggiosi e senza paura

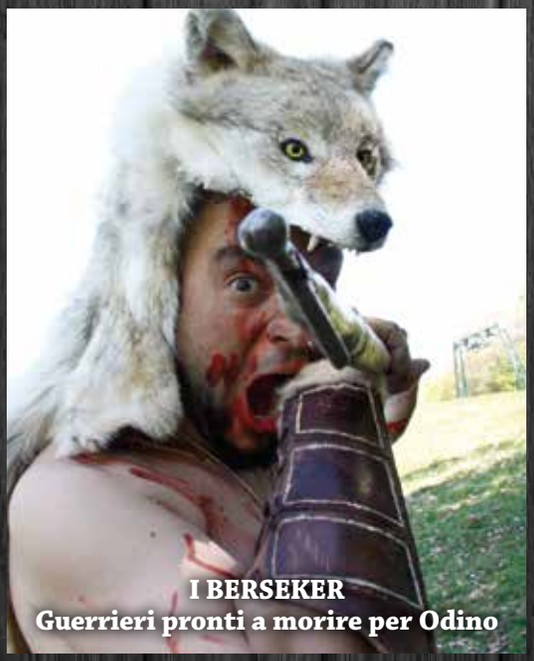
LA RELIGIONE
Il mito di Asgard vive ancora oggi

UNA SOCIETÀ MODERNA
Le donne: madri e guerriere

L'ARTE
Creatori di opere meravigliose

Considerati solo pirati e razziatori, i Vichinghi, misero a ferro e fuoco l'Europa ma furono, soprattutto, mercanti oculati, navigatori intrepidi ed esploratori di nuove rotte e terre sconosciute.

LE SAGHE
Le radici della cultura europea



I BERSEKER
Guerrieri pronti a morire per Odino

LE BATTAGLIE
Assediarono Parigi e presero Londra

I MITI DA SFATARE
Non indossavano elmi cornuti

BIOGRAFIE DI CONOSCERE LA STORIA N.7 - BIMESTRALE - 9,90 €
9 772283 844336 70007
P.I. 04-10-2017 OTTOBRE/NOVEMBRE